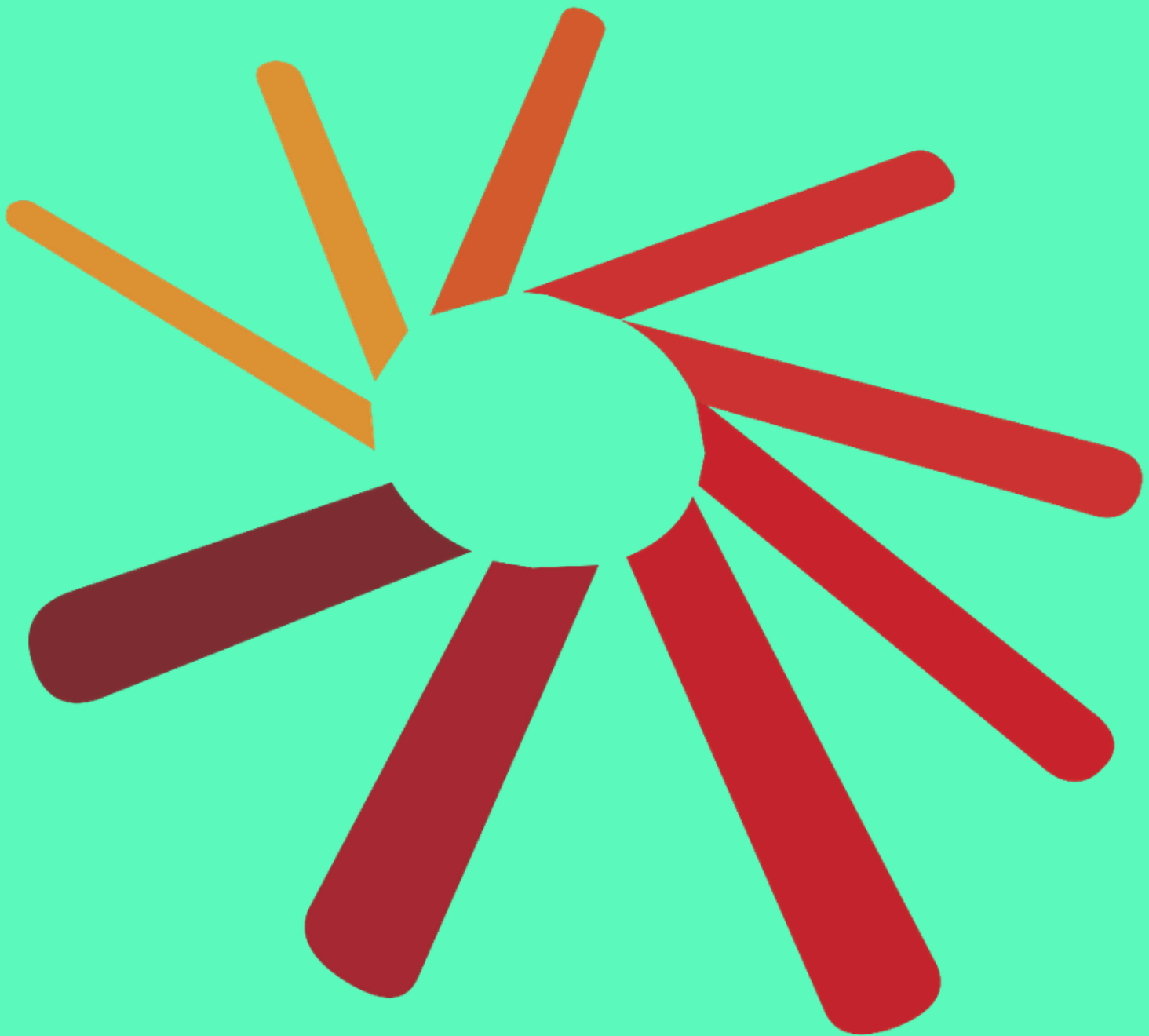
LA HISTORIA DE LOS JUEGOS Y ANIMACIONES WEB



Dantey escribe este libro

Mi libro y su contenido no habrían sido posibles sin el esfuerzo y las creaciones de miles de desarrolladores de juegos y animaciones web durante las últimas dos décadas, los cientos de personas que han contribuido al proyecto Flashpoint desde su inicio en 2017 y quienes dedican su tiempo a mantener viva la web interactiva, desde el equipo de Ruffle hasta Internet Archive.

El mundo de Flash shockwave unity web player java y otros plugins no morirá a menos que lo permitamos.

Un agradecimiento especial a todos los que colaboraron en el servidor de Flashpoint en el desarrollo de este libro. Algunas imágenes se han extraído directamente de Flashpoint, y muchas personas en ese servidor realizaron contribuciones que lo mejoraron directamente.

La Web no Interactiva

En los inicios de internet, no se podía hacer mucho en un sitio web. Consistían en texto, pequeños iconos, quizás música MIDI, y todo llegaba por una línea telefónica que apenas podía enviar la descripción de una imagen (y mucho menos la imagen descrita en sí) en los tiempos instantáneos que esperamos hoy gracias a la banda ancha de alta velocidad y el internet móvil. Como los navegadores no estaban preparados para ofrecer una interactividad más intensa por sí solos, se introdujo un nuevo método: el complemento web.

El complemento web funcionaba como una aplicación independiente, pero en lugar de ejecutar programas de forma independiente en el ordenador, estos se integraban en la página y animaciones web, convirtiéndose en un elemento interactivo que permitía cualquier cosa, desde menús hasta entretenimiento. Hacía que las páginas fueran ricas, dinámicas e interactivas de una forma que aún no era posible sin él.

Decir que la idea se popularizó como la pólvora es quedarse corto. Flash, en su apogeo en 2011, estaba instalado en más del 99% de los ordenadores conectados a internet. Gracias a su independencia de plataforma, podía estar en todas partes, ejecutar cualquier programa y era fácilmente accesible. Esto sin contar Java, Shockwave, Unity Web Player ni ninguna de las alternativas que surgieron y desaparecieron en este período.

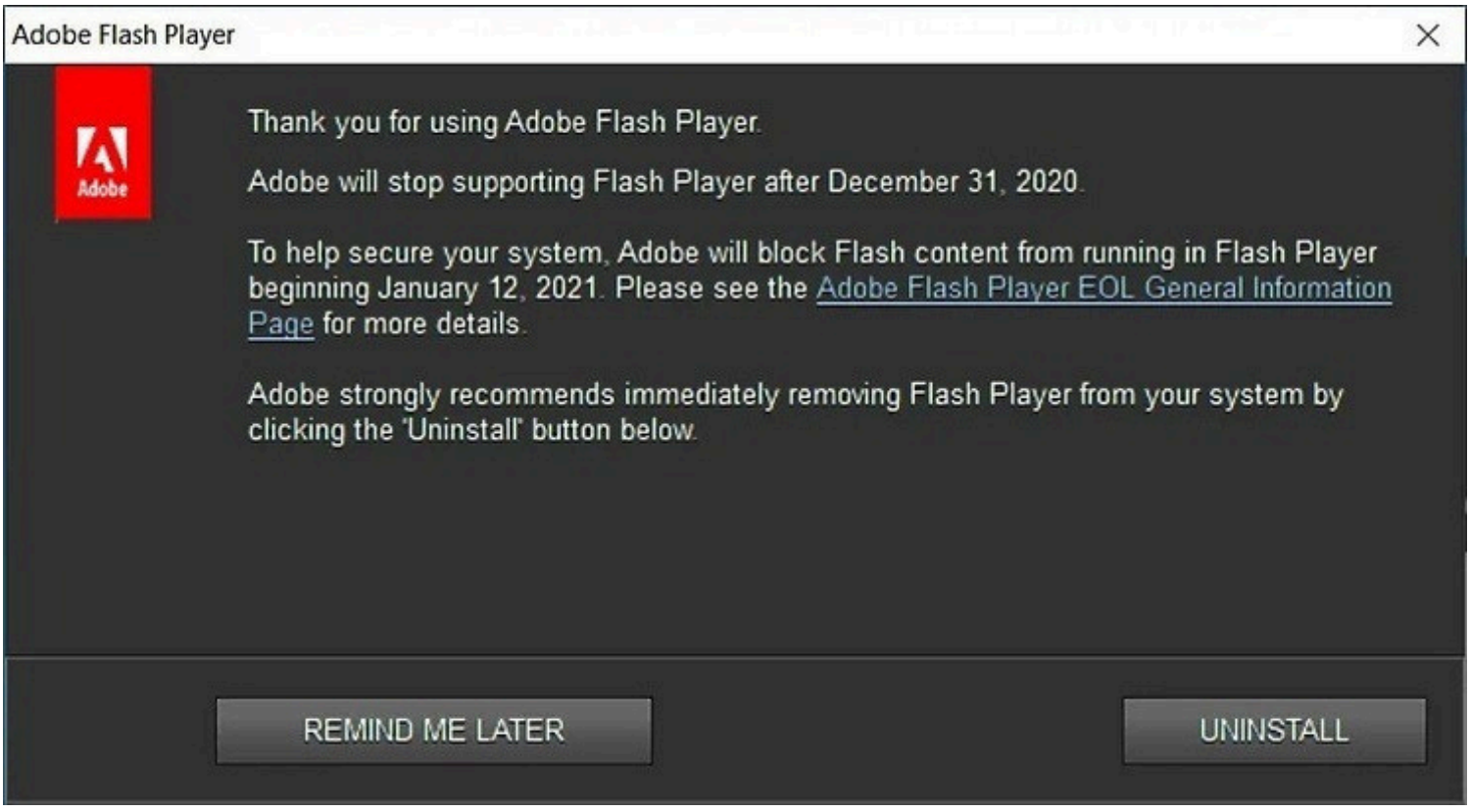
Durante quince años, Flash y sus similares impulsaron innumerables sitios web y su contenido, ya fuera con hermosas animaciones, sitios web interactivos ágiles (para la época) o anuncios sofisticados. Los plugins no eran solo una parte de la web: eran la web para cualquier persona de cierta edad.

Y juegos y animaciones, por supuesto. Miles y miles de juegos y animaciones.

Lo que Adobe dejó tras de sí con la salida definitiva de Flash es una larga y rica historia de entretenimiento web interactivo. Desde la creación del plugin hasta su larga y prolongada desaparición, Flash, junto con sus plugins web similares, impulsó decenas de miles de juegos y animaciones web. Miles de ellos se crearon, impulsados por el espíritu de creación independiente que ha prosperado una y otra vez. La industria construida en torno a Flash y los juegos web fue completamente única en forma y función, allanando el camino para la industria de los videojuegos que vendría después, revolucionando todo lo existente con furia, a la vez que ofrecía juegos gratuitos con una enorme variedad y una imaginación infinita.

Lo que Adobe dejó tras de sí con la salida definitiva de Flash es una larga y rica historia del entretenimiento web interactivo. Desde la creación del plugin hasta su larga y prolongada desaparición, Flash, junto con sus similares, impulsó decenas de miles de juegos web. Miles de ellos se crearon, impulsados por el espíritu de creación independiente que ha prosperado una y otra vez. La industria construida en torno a Flash y los juegos web fue completamente única en forma y función, allanando el camino para la industria de los videojuegos que vendría después, revolucionando todo lo existente con furia, a la vez que ofrecía juegos gratuitos con una enorme variedad y una imaginación infinita.

Mi libro es un homenaje a ello.



La Historia de Flash

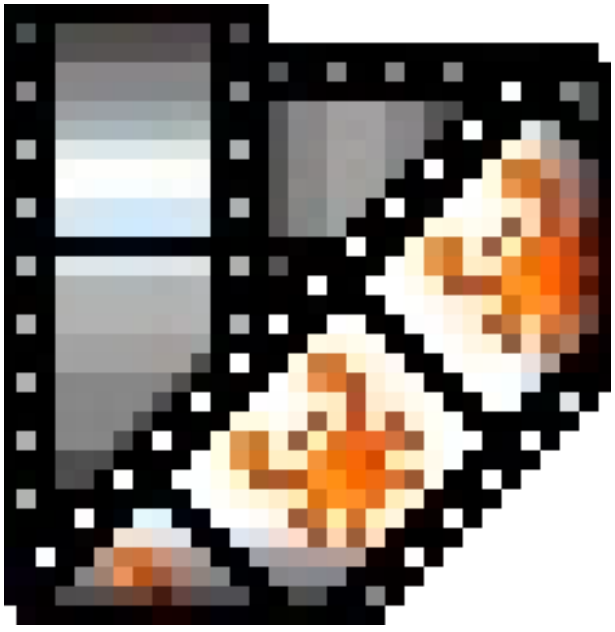
La web, en sus inicios, era casi completamente no interactiva tal como la conocemos hoy. Lo máximo que se podía hacer era tener hipervínculos simples y unidireccionales entre páginas, quizás con algunas imágenes o música MIDI sencilla. La gente ya usaba estas limitaciones para crear "juegos" sencillos; véase "Brad: The Game" y "Stickman Murder Mysteries" para juegos que hacían precisamente eso antes de que aparecieran los plugins web.

Pero con los plugins web capaces de ofrecer experiencias ricas en contenido, los sitios web comenzaron a usarlos para navegación, animaciones sofisticadas y luego juegos y animaciones. Los plugins web ya contaban con juegos y animaciones desde 1996; Java, Viscape, Shockwave y Vitalize se llevaron una parte de ese pastel. Estos esfuerzos a menudo podían ser impresionantes, con todo tipo de proyectos, desde sencillos hasta mundos 3D completos y explorables habitados por varias personas simultáneamente a través de internet.

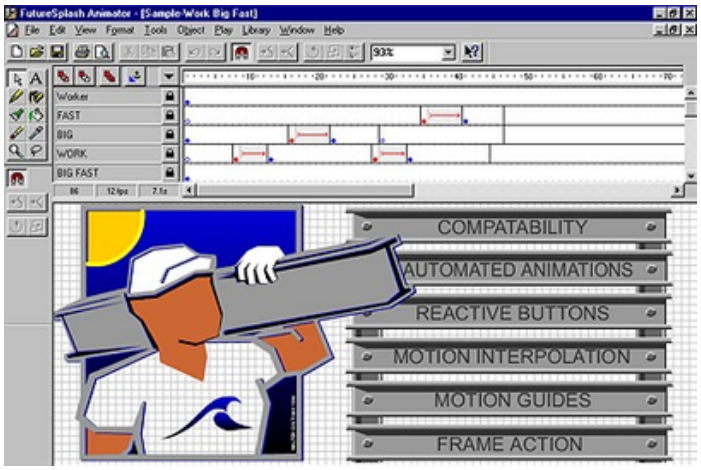
Fue aquí donde el desarrollador de software Jonathan Gay inició FutureWave Software con Charlie Jackson para expandir el entonces creciente mundo de la computación con lápiz a través de PenPoint OS, pero ese software finalmente fue abandonado, dejando al grupo con un software que no podían vender, conocido como SmartSketch, una aplicación de arte basada en vectores.

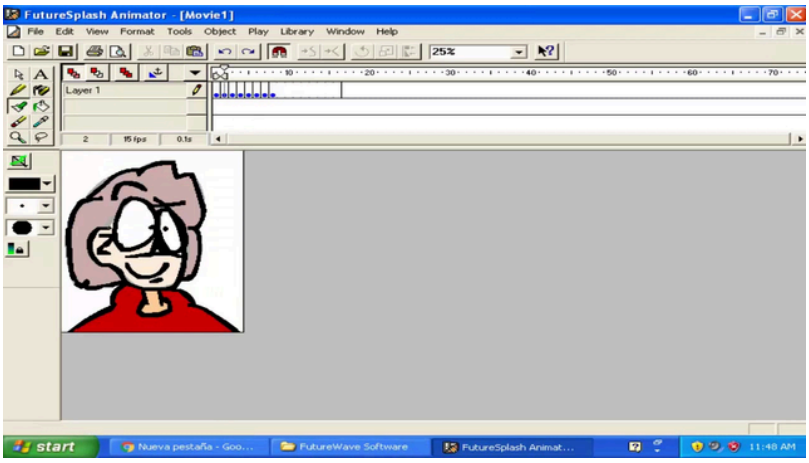
Gay adaptó SmartSketch a plataformas de PC y, tras presentar una demostración del software en SIGGRAPH, una feria de informática, la principal solicitud fue añadir animación. Internet estaba en pleno auge en ese momento, y Gay y sus socios coincidieron en que sería una excelente manera de compartir imágenes y animaciones de este tipo, que de otro modo se verían limitadas por formatos como CD-ROM y disquetes.

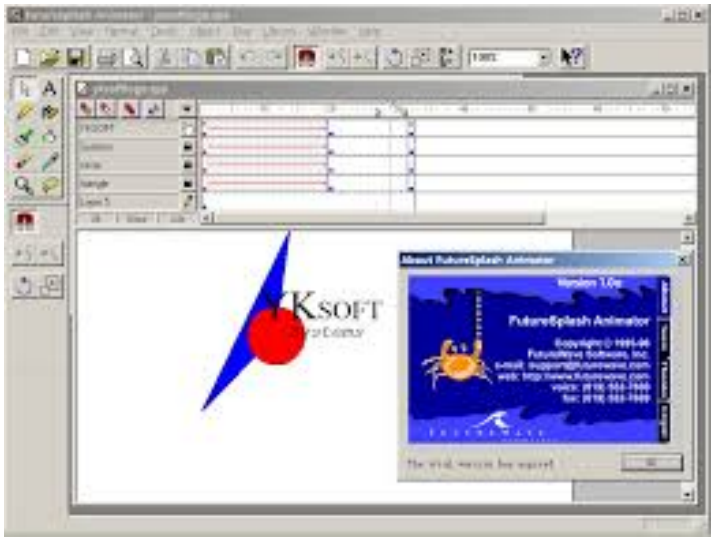
Gay adaptó SmartSketch a plataformas de PC y, tras presentar el software en SIGGRAPH, una feria de informática, la principal solicitud fue añadir animación. Internet estaba en pleno auge en ese momento, y Gay y sus colegas coincidieron en que sería una excelente manera de compartir imágenes y animaciones de este tipo, que de otro modo se verían limitadas por formatos como CD-ROM y disquetes.

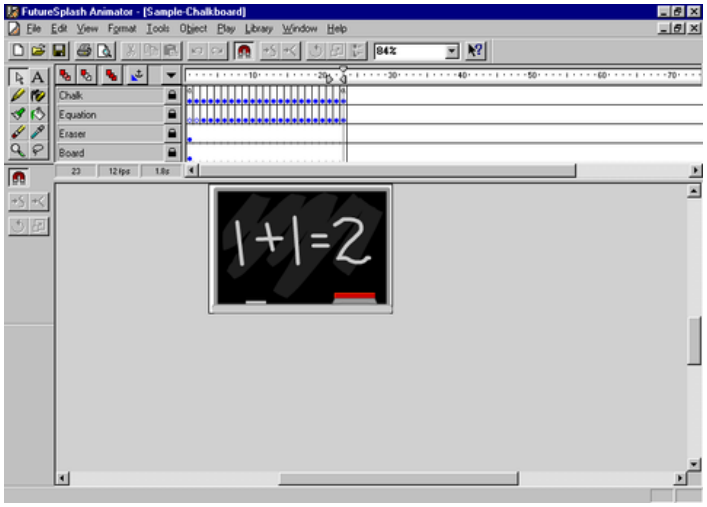


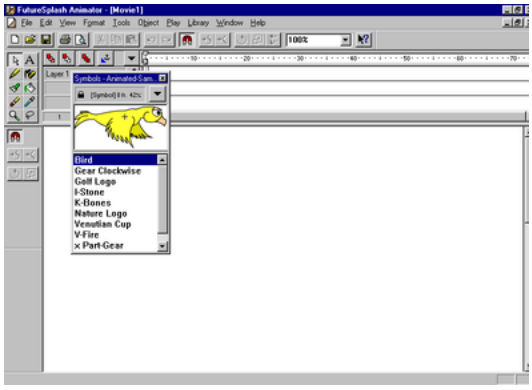
Future Splash Animator se usaba para hacer animaciones y para crear contenido interactivo y era para el animation vertical y botones interactivos y navegación

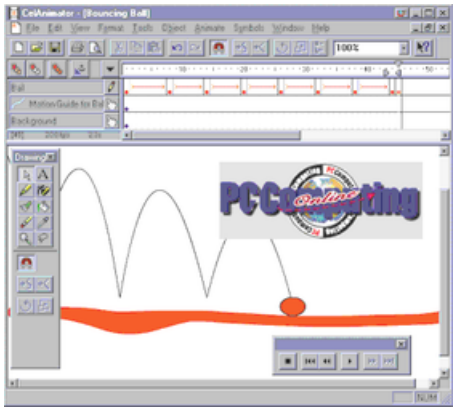


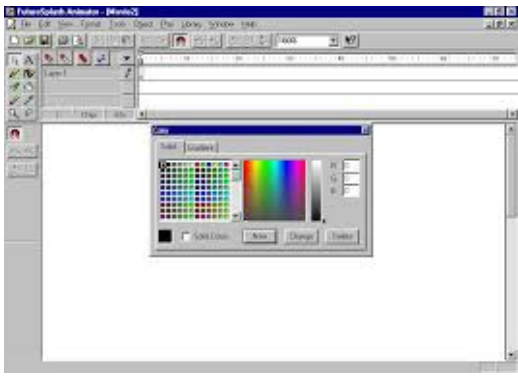












Ni siquiera un año después, una empresa llamada Macromedia, harta de oír hablar de su competencia cada vez que hablaba con otra, acabó comprando FutureWave Software. Tras acortar rápidamente el nombre de Futuresplash, se lanzó Macromedia Flash, versión 2.0, en 1997.

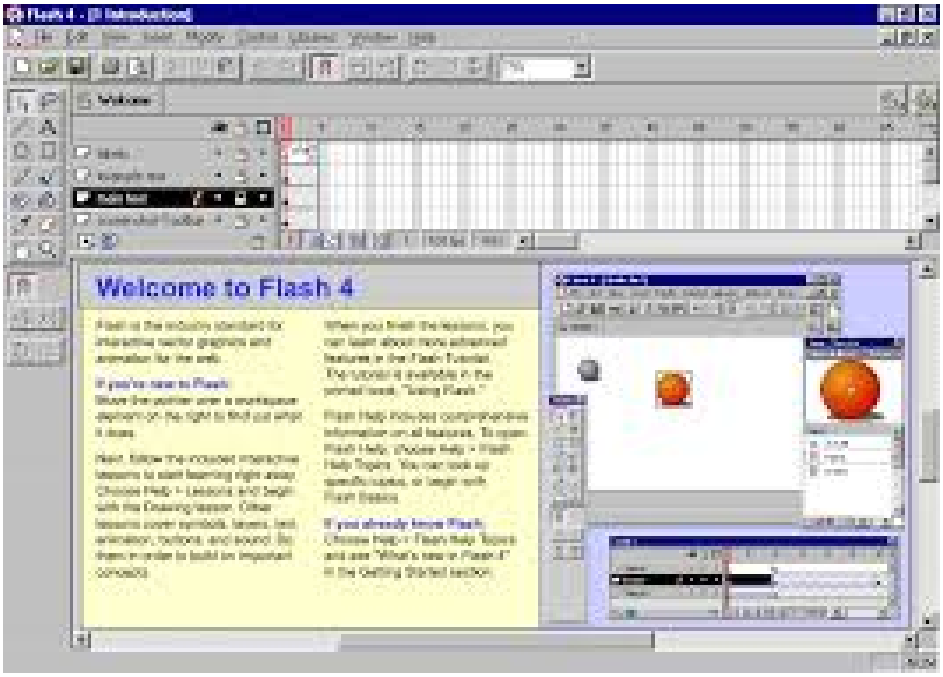
2.0 añadió muchas funciones al software nascent, pero lamás importante con diferencia fueron los **botones**. Los botones permitían a la gente saltarentre escenas o crear acciones muy simples. Aunque muchos de los juegos creados conesta funcionalidad eran tan sencillos como podían ser, lo único que necesitabas eraunpoco de creatividad y podías hacer algo extrañamente especial.

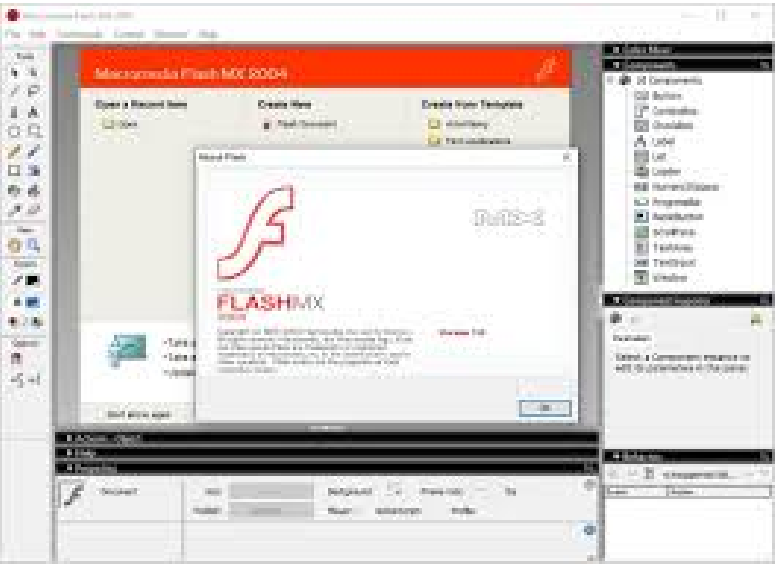
En 1998, Tom Fulp experimenta con Flash y crea una controvertida animación de Teletubbies que recibe atención legal de la BBC y de los medios, lo que atrae tráfico a su nuevo sitio web, "Newgrounds.com". Al año siguiente, lanza Pico's School, posiblemente el juego web más avanzado de la época y un logro técnico asombroso en una versión de Flash que no estaba diseñada ni era compatible con él. Pico se convertiría en una de las mascotas de Newgrounds, y el sitio ganaría aún más tráfico. Para el año 2000, la última pieza del rompecabezas encajaría: Newgrounds lanzó un portal automatizado para que los usuarios subieran sus propios juegos y animaciones (Tom y compañía ya habían creado manualmente páginas para envíos individuales), que permitía a los usuarios votar si el contenido debía eliminarse o subirse a la página principal.

Macromedia Flash 5 también se lanzó en el año 2000, trayendo consigo ActionScript, un lenguaje de scripting adecuado que los programadores podían usar para crear entretenimiento interactivo con el plugin, sin tener que recurrir a los trucos que requería algo como la Escuela de Pico.

El software era potente, los sitios web estaban listos e internet crecía a un ritmo vertiginoso; Flash no tardaría en convertirse en un nombre conocido.

Macromedia adquerio Future Splash animator y lo renombro Macromedia Flash





Los juegos y animaciones Flash ofrecían una serie de ventajas perfectamente sincronizadas. En la era del internet por conexión telefónica, sus gráficos vectoriales —una forma de dibujar imágenes mediante líneas, en lugar de mapas de bits píxel a píxel— no solo se veían fluidos en manos de un artista experto, sino que también ofrecían una enorme ventaja en cuanto al tamaño de archivo. La gran mayoría del contenido Flash solía ocupar entre 20 kilobytes (la mitad del tamaño de Alien Hominid en la Xbox) y 10 megabytes (una imagen de alta resolución de la cámara del teléfono). Incluso las conexiones más lentas no tenían muchos problemas para descargarlos.

Debido al impulso inicial de popularidad, Flash solía ser una de las primeras cosas que alguien veía en la web, lo que requería el complemento. Luego, los fabricantes de PC empezaron a incluirlo de forma predeterminada en las instalaciones OEM de los sistemas operativos.

Con la World Wide Web en pleno auge (y el estallido de la burbuja puntocom, que finalmente desapareció), las computadoras estaban por todas partes: hogares, lugares de trabajo y escuelas. Flash estaba instalado en la gran mayoría de estas computadoras; y si no lo estaba, no tardarían en encontrar la solicitud para instalarlo.

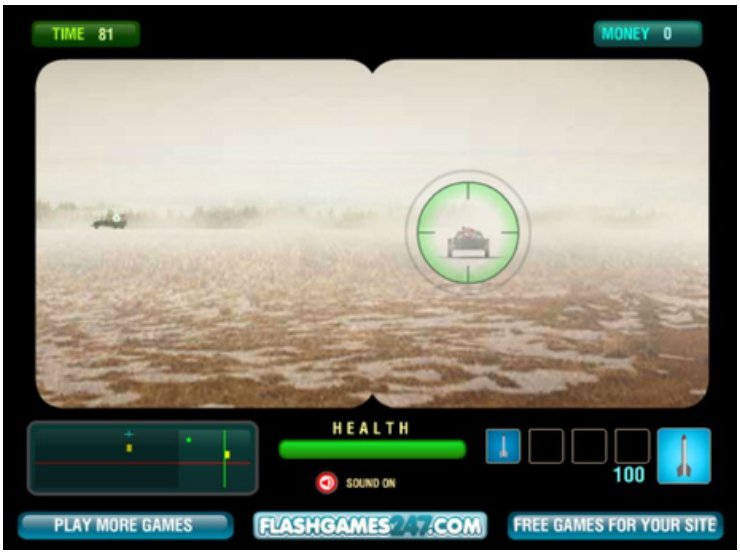
Otra sorpresa surgió de Flash: sus juegos compilados finales solían ser un solo archivo. Estos archivos eran diminutos, fáciles de guardar y, por lo tanto, fáciles de compartir. Subir un juego Flash a un sitio web era bastante sencillo: guardarlo, crear una incrustación web de una sola línea, subirlo a un servidor con una buena optimización para motores de búsqueda, y listo.

Esto dio lugar al auge del «portal Flash», un término general para los sitios web que albergan grandes cantidades de contenido Flash. (Aunque no es oficial, el nombre podría deberse a que Newgrounds usaba el término «portal» para sus páginas de envíos de usuarios). Los portales se extendieron rápidamente por internet, y para la década de 2010 ya existían cientos de ellos.

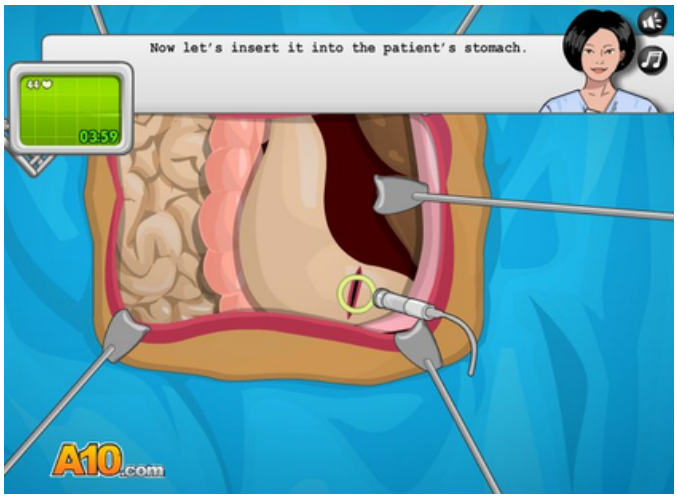
Los portales y desarrolladores añadían sus propios logotipos y anuncios a sus juegos para dirigir tráfico a sus sitios web, pero con el tiempo los "portales piratas" pirateaban los logotipos y la marca antes de subirlos a sus sitios. Esta lucha del gato y el ratón nunca fue ganada del todo por ninguno de los bandos, pero es la fuerza impulsora del "sitelock": sitios web que tejen una programación intrincada para que los juegos solo se puedan jugar en los sitios que desean, aunque a veces estas medidas defensivas podían ser desmanteladas en cuestión de minutos tras el lanzamiento de un juego.

Sin embargo, a medida que Flash crecía en jugadores, desarrolladores y portales, a menudo surgían problemas para que estos dos últimos se pusieran en contacto. En 2006 nació un sitio verdaderamente revolucionario, Flash Game License (ahora FGL), que servía como plataforma de subastas para desarrolladores: podían mostrar sus juegos y su estado dedesarrollo, y los patrocinadores podían pujar por ellos como si fueran subastas. De esta manera, se transfirieron millones de dólares de los portales a los desarrolladores, y gracias aello se crearon muchas experiencias memorables.

¿Y por qué habría cientos? Con una buena cantidad de publicidad en el sitio web, los portales Flash generaron grandes ingresos, hasta el punto de que los desarrolladores podían cobrar por sus juegos en exclusiva en un solo portal. Los desarrolladores independientes podían alojar sus propios juegos y también sacar una pequeña tajada, siempre y cuando no se vieran abrumados por los límites de ancho de banda de mediados de la década de 2000. Sin embargo, esto también se extendió a otros portales, los llamados "piratas": personas que descargaban todos los juegos que podían, los alojaban y se lucraban con ellos, sin importarles a los propietarios originales.



Flash era popular en todas partes, y con razón. La mayoría del software, los medios o el contenido tienen algún tipo de público objetivo: sexo, edad u otra característica. Los juegos y animaciones web Flash y otros Plugins pudieron llegar a todos de golpe gracias a la gran cantidad de contenido disponible. Los niños pequeños podían acceder a sitios web educativos, los preadolescentes y adolescentes se divertían en cientos de portales Flash, los adultos solían unirse o, como enviarse tarjetas de felicitación Flash y Shockwave,unity web player,Java,otros Plugins, e incluso se podía ver a personas mayores jugando y ver contenido animado y mas cosas al bingo o a los pasatiempos de vez en cuando. La difusión de contenido era así mas masiva.



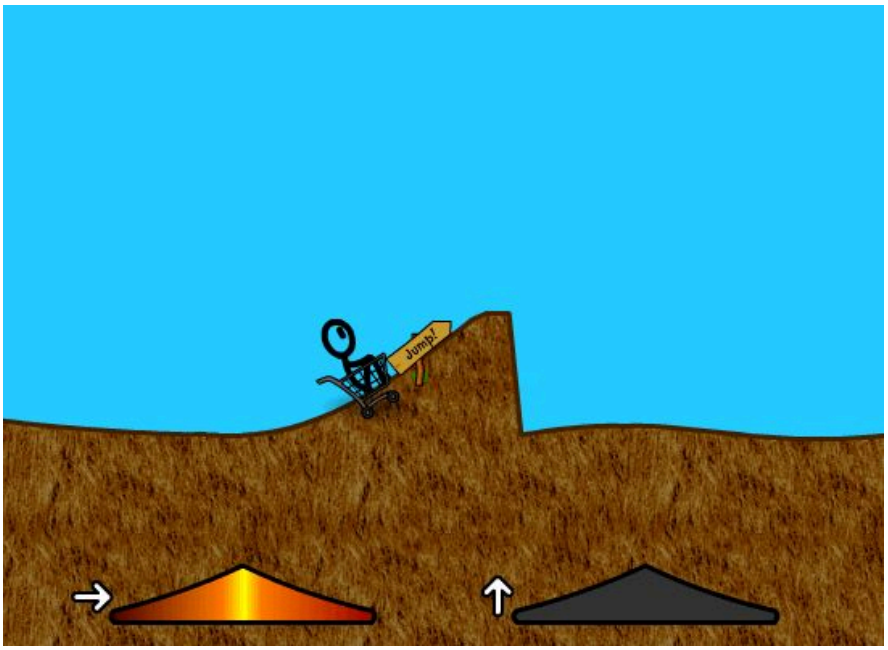
Por supuesto, la enorme cantidad de contenido también implicaba una cantidad enorme de basura. Sitios especializados en una cantidad enorme de rompecabezas fáciles, juegos de vestir sencillos y, por lo demás, basura fácil de producir inundaban cada rincón de internet, y se popularizaron rápidamente.

Los juegos y animaciones Flash,otros plugins tampoco estaban exentos de controversia; debido a la naturaleza de la comunidad global, algo inevitablemente causaba ira. Ya fueran artimañas políticas, cualquier tema controvertido o algo simplemente ofensivo, Flash siempre causaba polémica.

Esto condujo a una carrera hacia el abismo en ciertos géneros. Los juegos y animaciones web solían volverse muy apresurados o caer en lo repugnante. Aunque no es del todo comparable al escándalo "Elsagate" que sacudió YouTube, sin duda se podría trazar una ruta de un extremo a otro.

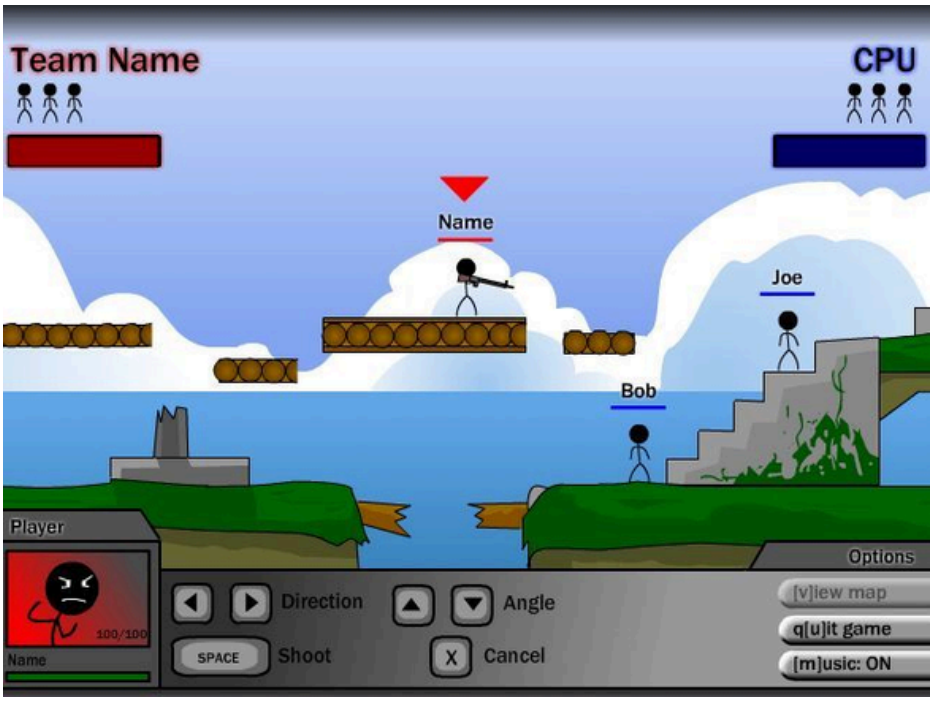
Juegos flash masivamente son famasos como slush invaders game creador por Michael Moy mas conocido por su nombre artistico en internet es Gildedguy estos fueron un tereso historico de la web.

Salva las caritas naranjas protegiéndolas de las gotas de lluvia mortales.
¡Intenta completar los veinte niveles y consigue la mejor puntuación!
Usa el ratón para colocar todos los objetos y espera a que pase la nube.
juegos flash como BubbleBox.com.



¡El mejor juego de lanzamiento de todos los tiempos ya está aquí! ¡Shopping Cart Hero 3 es el juego más reciente de la serie de lanzamientos favorita de todos! Tu objetivo es simple: ¡lánzate lo más lejos posible en un carrito de compras! Corre cuesta abajo, salta a tu carrito y ¡lánzate desde la rampa! Compra un montón de mejoras por el camino, ¡incluyendo dinamita y mejores ruedas! ¿Hasta dónde podrás llegar? ¡Buena suerte!

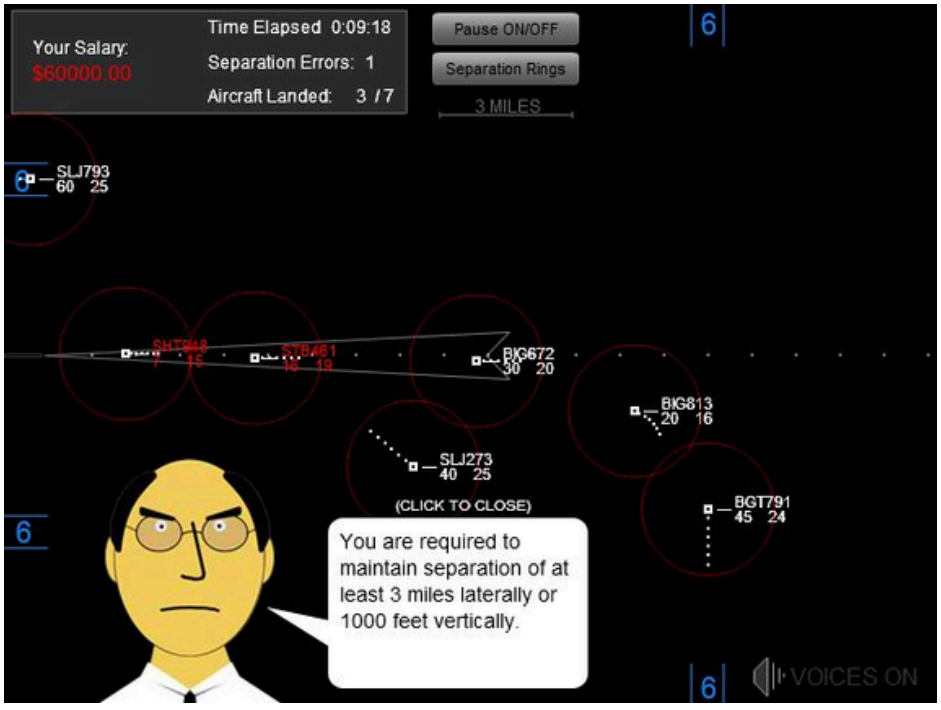
Stick War fue masivamente popular el juego esta hecho en flash yo otro creado para los telefonos moviles como Android y iOS y su fundador es Jason Whitman mas conocio por su alias Crazy Jay y era el fundador de StickPage de la era de Flash y el creador del juego de stickman Stick War y tambien fundo otro sitio web Max Games todo eso.



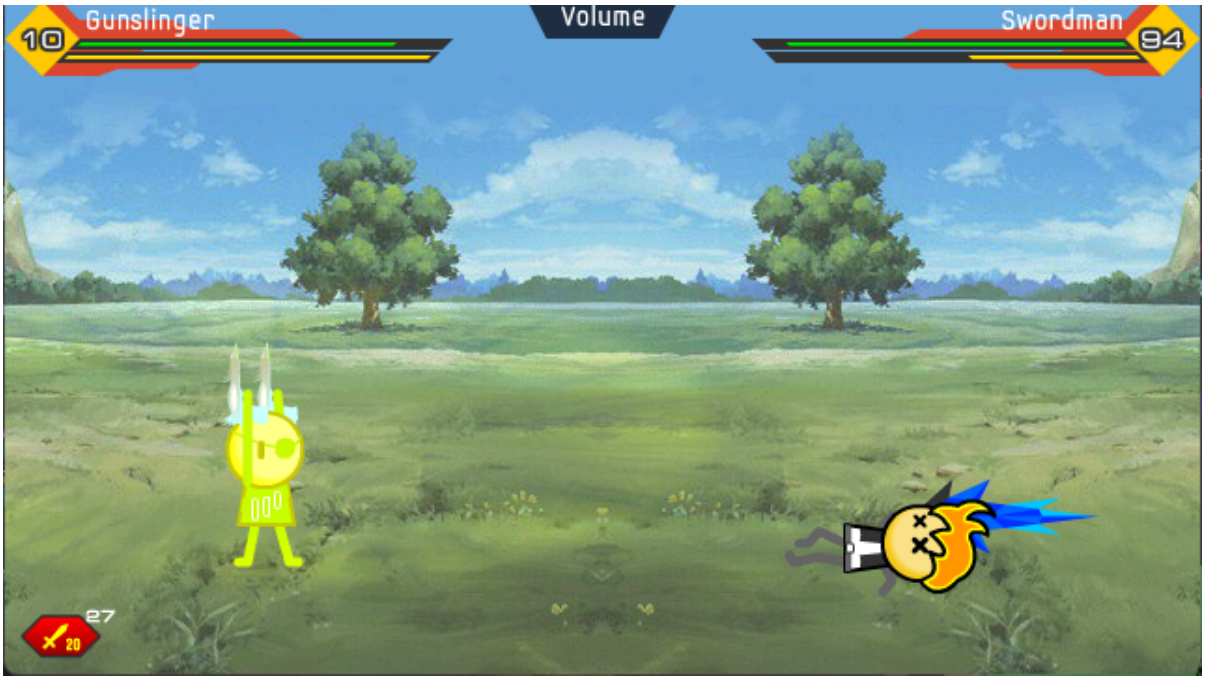
Territory War

creado por Afro Ninja Productions y esta hechos en flash y le juego se jugaba como creando un equipo de stickman y tener armas y bombas y todo ese rollodel juego flash.

estos juegos flash salieron para android y iOS para los telefonos moviles y a mi la verdad si me gusto y a toda la comunidad de la era de flash por nostalgia y todo eso.



este juego flash muchos niños y adolecentes lo jugaron en internet en nuestro caso es Air Traffic Controller salio 2009 y salieron en videos de Youtube y todo el rollo nostalgicas.



marcaron un era en la internet Flash es el rey de la Web en esa epoca dorada y valiosa y los juegos y animaciones de flash y otros plugins salieron en diferentes sitios web en esa era de flash.

estas cosas de flash cambio para siempre el internet y marco una historia a la web y la creatividad humana y libertad y la imaginacion y el diseño Web y todo eso

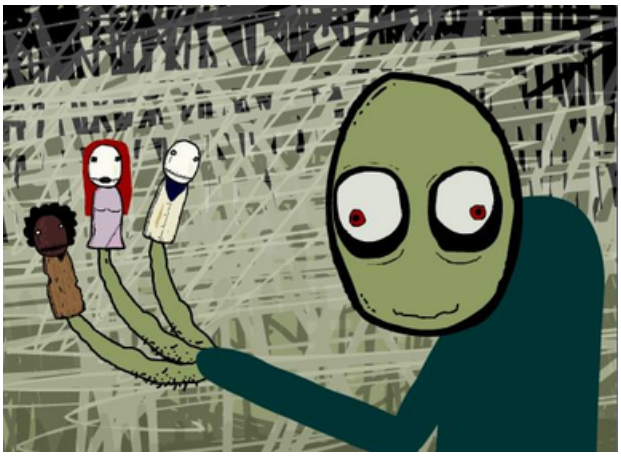
hasta los creadores de la era flash usaron Macromedia para crear sus sitios web famosos como por ejemplo Tom Fulp uso el software para fundar su sitio web llamado New ground remix y un año despues cambio su nombre y el link y se llama Newgrounds.

No solo los juegos y animaciones en navegadores web usaban Flash; gracias a Scaleform, una tecnología de middleware disponible para los principales motores de juegos y animaciones, Flash podía usarse para crear interfaces de usuario para videojuegos. ¿Has jugado o haz visto una animacion a alguno de los juegos y animaciones mencionados anteriormente? Entonces has jugado o vistes a un juego o animacion con ADN Flash.

Sin embargo, Flash no se usaba solo para juegos y animaciones de la CE; Flash estaba omnipresente en internet desde finales de la década de 2000 hasta principios de 2010. Si buscabas sitios web ricos e interactivos con abundante funcionalidad, Flash solía ser la única opción, por lo que los sitios que buscaban vídeos, animaciones sofisticadas o mucha información sin depender de fotogramas ni cientos de kilobytes de JavaScript incluían un mensaje que indicaba que Flash Player estaba instalado antes de acceder al sitio. Aunque no eran tan numerosos como los miles de juegos y animaciones que aparecieron en los portales a lo largo de los años, es posible que muchos de estos sitios atrajeran más visitas que los juegos y animaciones Flash. Un claro ejemplo de esto es YouTube, que utilizó Flash como reproductor de vídeo desde su lanzamiento en 2005 hasta 2015.

No solo Flash Player fue el reproductor de sitios web multimedia y los juegos y animaciones web de la era sino que cambio la cultura de internet y todos los Plugins tambien para siempre

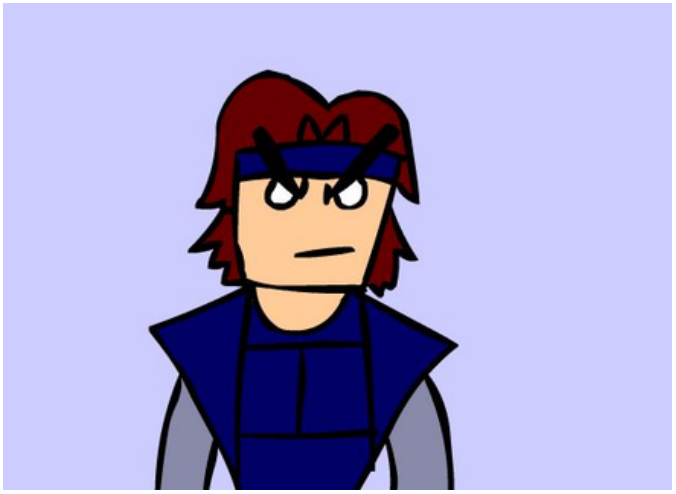
En las siguientes dos páginas se muestran algunos ejemplos de sitios web, juguetes interactivos y más que no son exactamente "juegos y animaciones" pero mantienen ese elemento de la web interactiva que Flash y otros Plugins ayudó a fomentar todo.

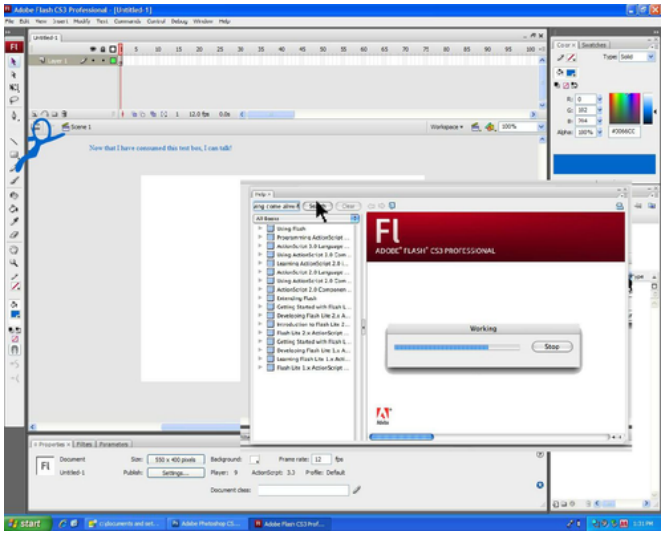


Este libro, centrado en los juegos y animaciones Flash y otros Plugins, no pretende negar la enorme importancia de las animaciones. Se podría argumentar que lo fueron aún más; con mayor número y, potencialmente, con más espectadores, solo Newgrounds ha recibido más de 100.000 animaciones Flash hasta la fecha.

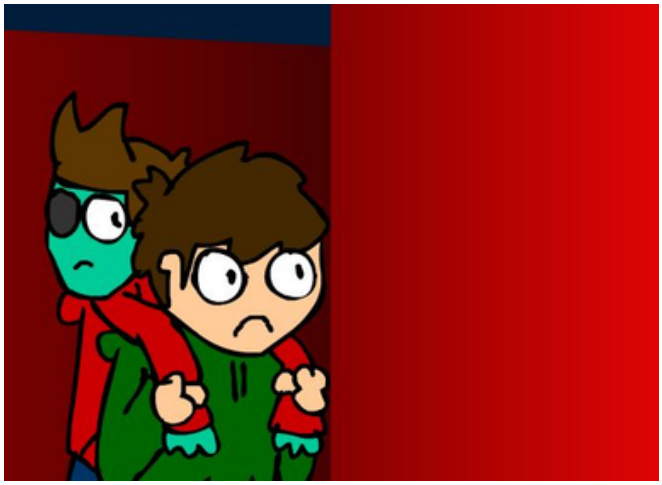
Muchos animadores desarrollarían su estilo propio gracias a Flash y otros plugins, e incluso se desarrollarían profesionalmente en la industria de la animación. Adobe Animate, nombre que recibió la suite de desarrollo Flash, se sigue utilizando hoy en día para la animación profesional.

Las animaciones Flash basadas en la web incluso tendrían acceso a la interactividad disponible a través de Flash; los animadores podrían añadir fácilmente huevos de Pascua o la funcionalidad de "elige tu propia aventura", algo que se perdía al convertir estas animaciones a vídeo tradicional, además de su infinita escalabilidad gracias a los gráficos vectoriales. Se ven geniales en resoluciones ultra HD.



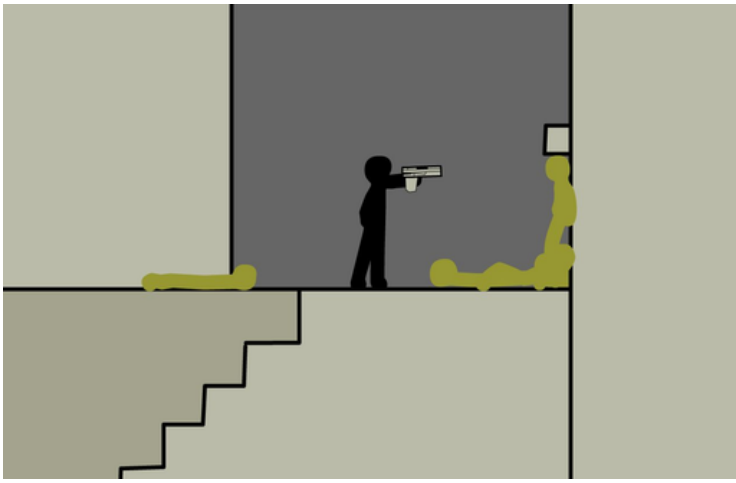


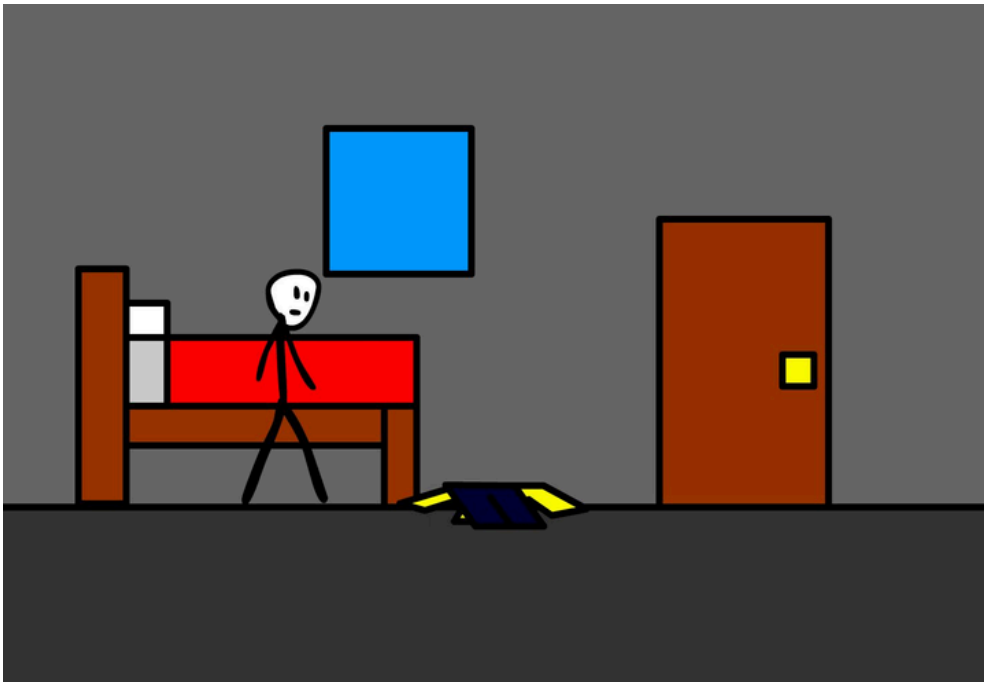
www.weebls-stuff.com



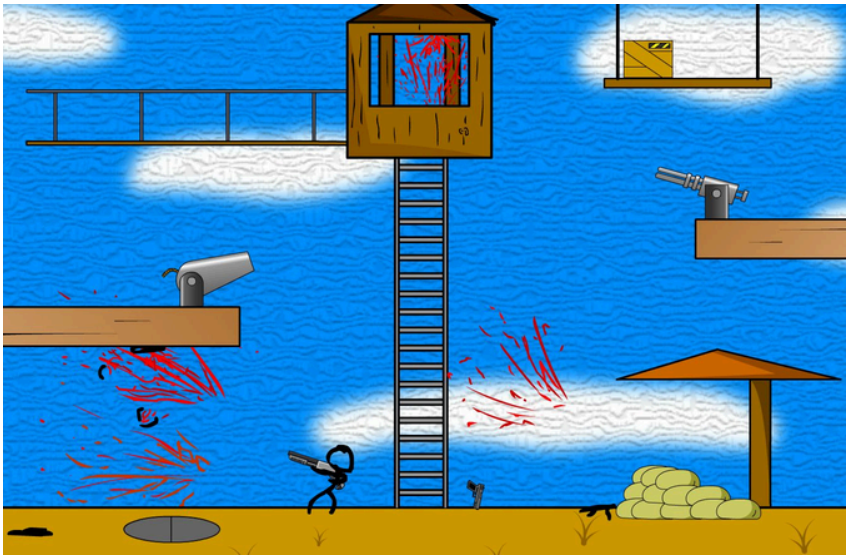
Whats the password?

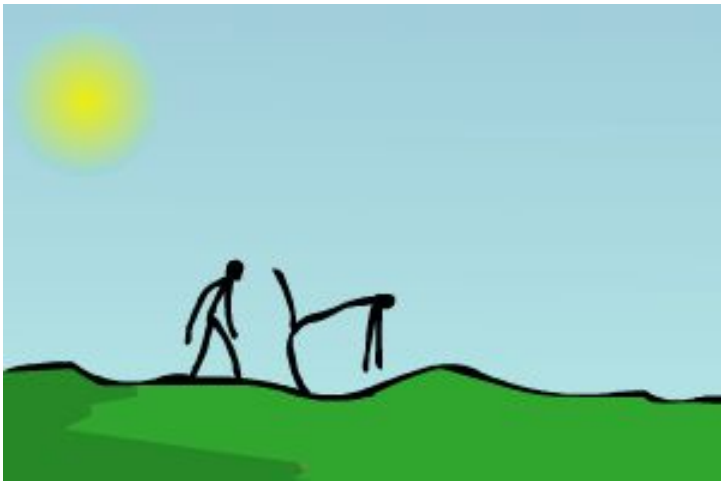
They'll kill us all



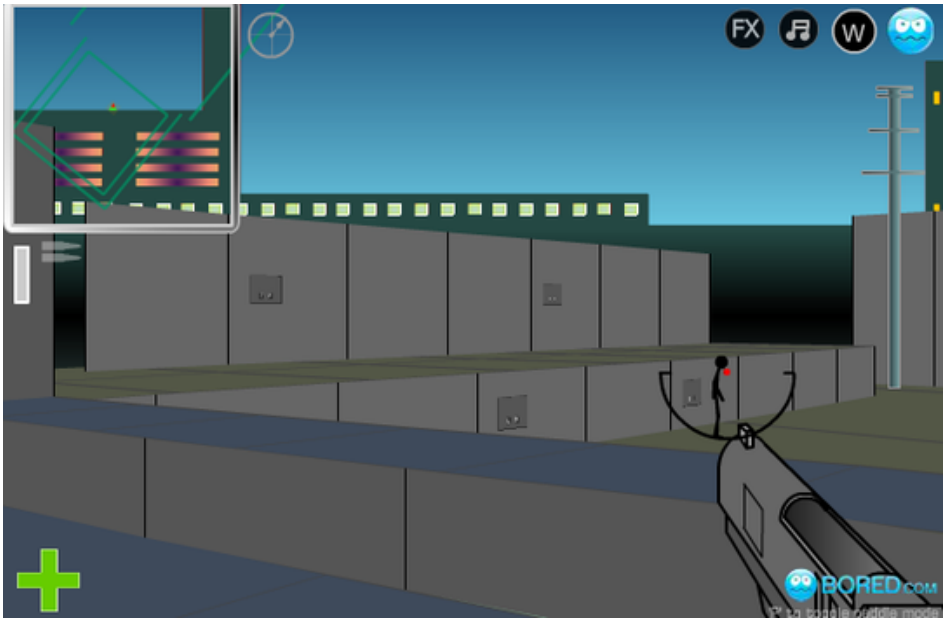


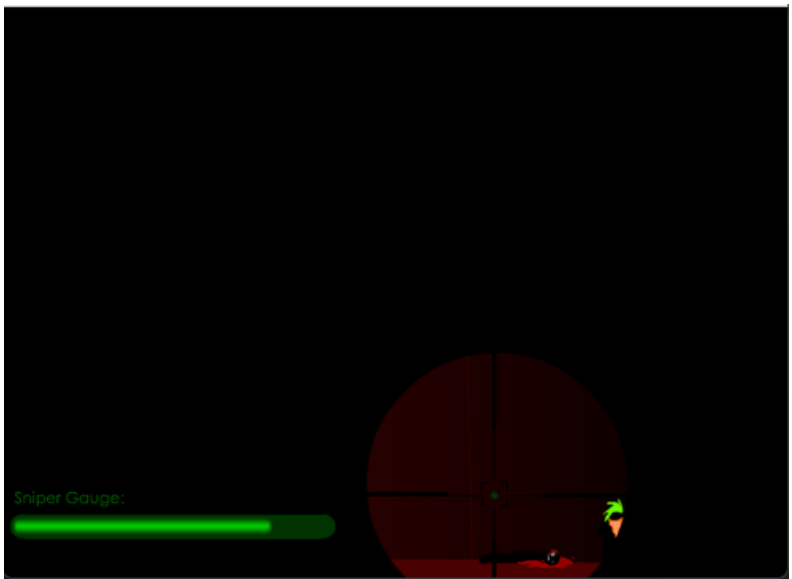
los juegos y animaciones de stickman se hicieorn muy populares en la era de Flash y los plugins en el los finales de los años 90s,2000,2010 y mas.





En la época de Flash, los juegos de disparos con figuras de palitos eran muy comunes; era imposible no toparse con muchísimos. Sin embargo, Sierra 7 recurre a trucos asombrosos: una combinación de fondos FMV pre-renderizados con figuras de palitos generadas aleatoriamente en tiempo real, una jugabilidad fantástica y un nivel de producción muy superior a casi cualquier otro juego de Flash hacen de este título una auténtica... maravilla.





hay desarrolladores y artistas de la era Flash
por ejemplo el desarrollador es We Create Stuff
hizo este juego flash llamado Portal the Flash version junto a sus amigos
Sponsor son Armor Games y Newgrounds y el juego esta hecho en Flash
y su genero del juego es Puzzle y portal y Side View y Todo.

homestar runner pionero en los años 2000s fue un contenido Humoristico y graciosos y juegos hechos en flash todo.

Huevocartoon tambien fue pionero en las decadas de los años 2000s y salio en la era dorada de Flash y todo eso.

la famosa saga llamado Sift Heads salio en juego flash y tambien salio en Steam los juegos desarrollados por Pyrozen.

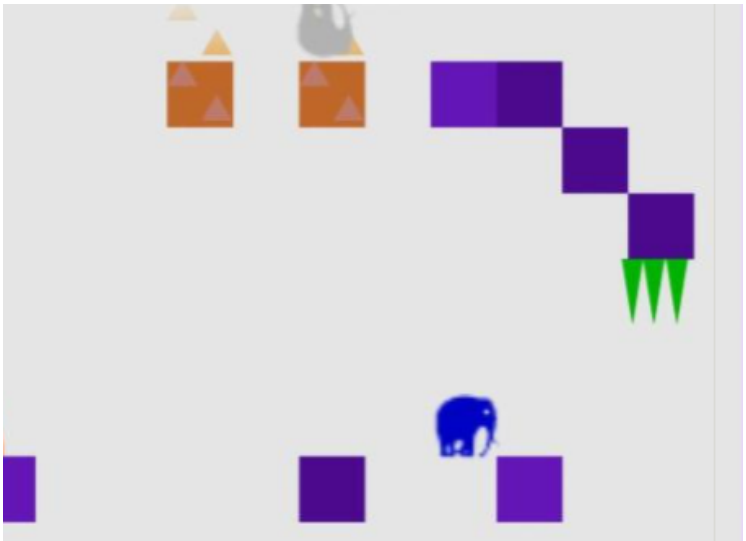
Alien hominid salio en la era dorada de Flash y salio para la Xbox y otro como Play station y otros porgramas de consolas de videojuegos y salio en Steam y salio y esta disponible en Newgrounds

estos juegos de sangrientos suicidas como la famosa saga 5 minutes to kill yourself desarrollado por
Ham in the Fridge
y su amigo de la era flash llamado Adult Swim crearon esta joya de flash aunque no era adecuados para los niños solo esta hecho para adolecentes y adultos asi como cosas mas maduras como esto y mas cosas.

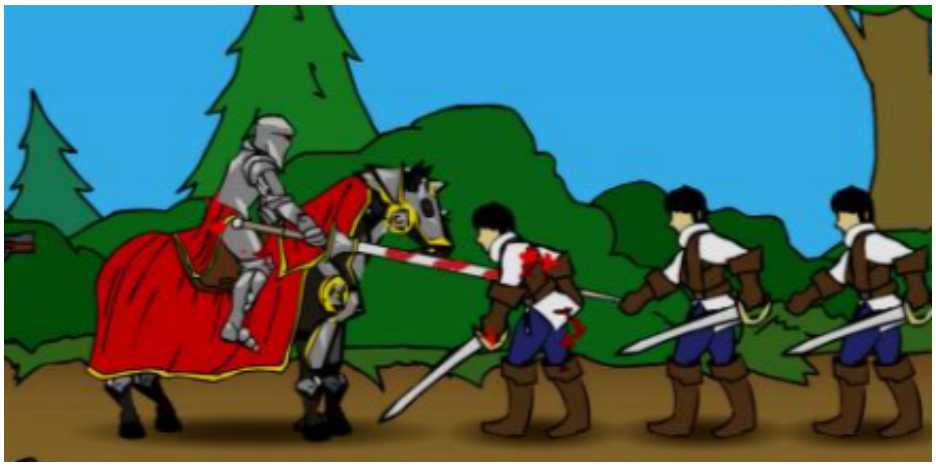
Un icono en muchos sentidos: uno de los primeros grandes juegos y animaciones Flash, el inicio de la carrera de Tom Fulp, increíblemente transgresor, violentamente sangriento y una maravilla técnica para Flash en su momento. Dio origen a Pico

Day, una serie de juegos y animaciones protagonizadas por el personaje principal de pelo naranja. Se convirtió en la mascota de Newgrounds durante años, y podría decirse que su enorme popularidad consolidó Newgrounds y, por extensión, la cultura Flash.

A la derecha se puede apreciar una ingeniosa técnica empleada por muchos artistas de Flash: combinar arte vectorial (el humo) con arte rasterizado. En este juego, el humo se movía, creando una pantalla de título memorable.



John era un nombre increíblemente conocido en el mundo de Flash, y este juego es una de las primeras grandes razones de ello. Una parodia cariñosa de los juegos con muchos logros y una cantidad ridícula de recompensas sin sentido para coleccionar a pesar de estar ambientado completamente en una habitación, es posiblemente su juego más conocido hoy en día, y aunque no fue el primer juego que introdujo su obsesión por el elefante azul 1, ciertamente fue el que la codificó.



La estrategia de un solo carril de Age of War funciona bastante bien y sigue siendo entretenida hoy en día, pero su tema musical, "Glorious Morning" de Waterflame, es legendario en la comunidad Flash.

Tuvo dos secuelas, una de las cuales, "Army of Ages", no lleva el nombre de Age of War debido a problemas de licencia.

Uno de los blancos más populares de la ira en toda la historia de Flash fue el entonces presidente de los Estados Unidos, George W. Bush Jr. (en serio, lanza un dardo y le darás a un juego que se burla de Bush), y Bush Shoot-Out es uno de los MSIE más memorables de la época por ser realmente bueno.

El precursor de los juegos de carreras sin fin modernos, Canabalt, combinó un ingenioso sistema de control de un solo botón con la peculiar premisa de una jornada laboral normal interrumpida por una invasión de robots.

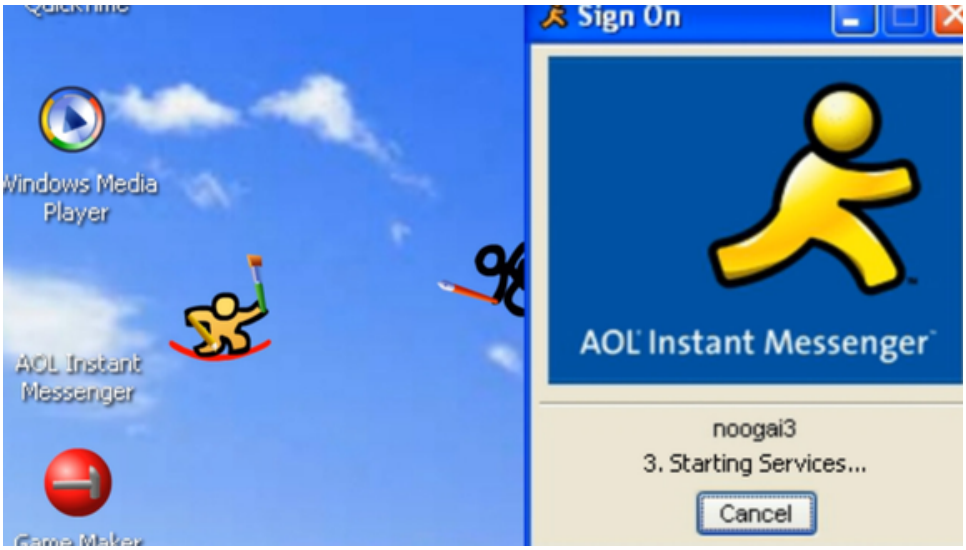
Flash hizo que la industria de los videojuegos online evolucionara, floreciera y explotara. Tuvimos un papel pequeño, pero fue una parte importantísima de mi vida. Vi cómo nuestros juegos se jugaban cerca de 3 mil millones de veces, y algunos, como Bowman, cientos de millones. Con gran tristeza, presencio la desaparición de Flash. Los juegos y animaciones Flash me dieron vida y marcaron la multimedia de la web y el internet, impulsaron mi negocio y transformaron mi vida. Me permitieron conectar con el mundo y sentirme un poco menos solo.
-Frank Valzano, en conversación con Jonas Richner de flashgamehistory.com

Dantey

hecho en flash y usando codigos de ActionScript en flash Proffesional y importando Audio y todo el Rollo como se lo dice.

JamelBurger

juegos como de Flash me gustan como la franquicia de Homestar Runner y otras se inspiran.



las animaciones web de flash de Alan Becker se hicieron muy populares masivamente en internet y en las redes sociales hace una decadas como los 90 y 2000s y 2010 y mas.

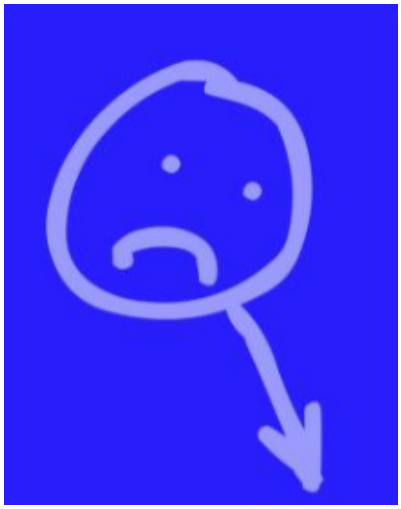
esta famosa saga y la franquicia es Henry Stickmin y salio en la era flash y estaban disponible el juego en Newgrounds y stickpage y otro en la pagina oficial de la pagina web de flash y esta dispoble hoy en la google play en todo.

esta fue una era de flash y los plugins web este legado nunca se olvidara en el futuro y el tiempo en la internet.

Aunque a muchos no les guste adentrarse en la mentalidad de un alemán de la Segunda Guerra Mundial, el concepto es aterrador: oleada tras oleada de tropas interminables que llegan para arrasar tu posición y probablemente matarte en el proceso. La introducción, que se muestra aquí, transmite la idea a la perfección mediante el uso sencillo de formas para representarlas, incluyendo tu única ametralladora.

A veces, se lanza un juego Flash que es simplemente... extraño. Gateway y su secuela entran de lleno en esta categoría: si bien son juegos de aventuras sencillos con puzles bastante fáciles, la atmósfera —vacíos negros por un lado, extrañamente

visiones perversas de desconocidos por otro— es lo que los distingue, acercándose más a la sensación de un juego de terror que a otra cosa.



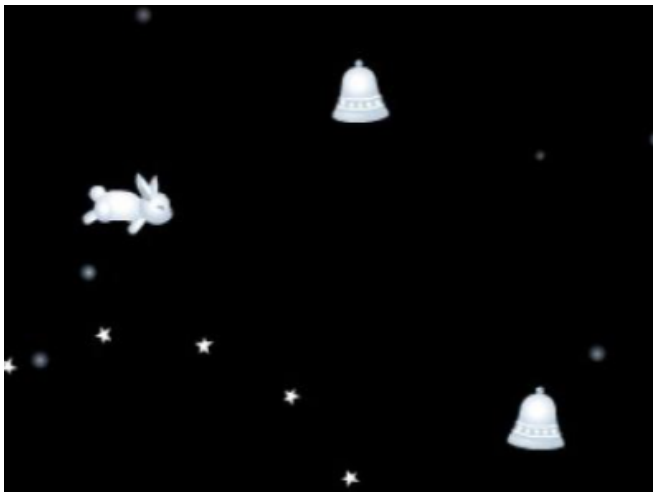
En aquella época, uno de los juegos más fáciles de crear en Flash eran los juegos de preguntas y respuestas: botones sencillos para pulsar, una o dos variables para las respuestas correctas e incorrectas, y listo. El juego "The Impossible Quiz" le dio un giro radical a esto, ya que, si bien no era del todo imposible, era tan obtuso y descabellado que prácticamente lo era.

Por suerte, el juego te lo ponía fácil ofreciéndote la opción de saltarte las preguntas más difíciles. ¡Para nada una trampa!

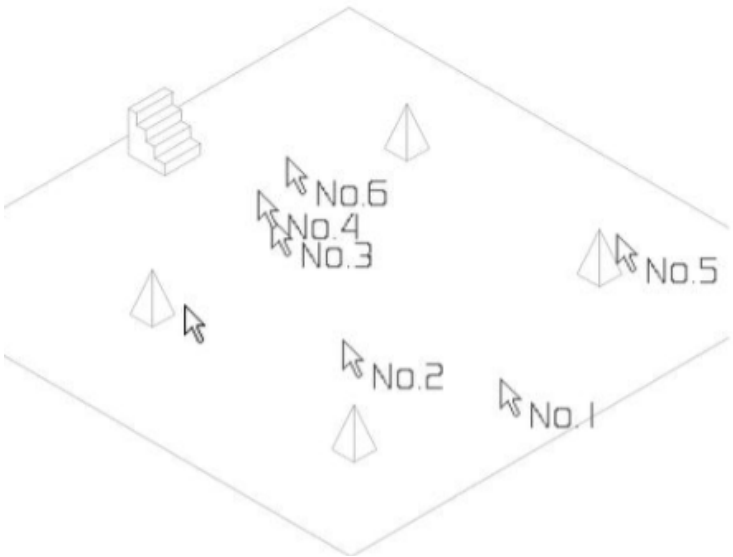
"The Impossible Quiz" inspiró a muchos imitadores y algunas secuelas, pero el original sigue siendo el mejor.

Insane Orb no destaca especialmente por su jugabilidad es un sencillo juego de Pong entre un humano y un jugador con nuevos trucos cada pocos puntos para darle un toque diferente.

Lo que lo hace lo suficientemente notable como para aparecer en el libro es que, de alguna manera, este pequeño juego, por lo demás completamente normal, se convirtió en el más jugado de Newgrounds. Mantuvo el primer puesto durante años, con más de cuarenta millones de partidas hasta la fecha. Recientemente perdió el primer lugar ante el éxito viral de HTML5 Friday Night.



Ferry Halim creó una serie de juegos bajo el nombre ? = 0 Orisinal, y son algunos de los títulos Flash más relajantes y bonitos jamás creados, que suelen incluir animales, música suave y ataques rítmicos, lo que fomenta la facilidad de juego. El sitio web y sus decenas de juegos recibieron muchos elogios a lo largo de los años, y Winterbells, que se muestra aquí, es un ejemplo fantástico: se trata simplemente de saltos encadenados interminables desde campanas en el cielo, pero la atmósfera, la calidad de la animación y la pura relajación que se puede obtener al jugarlo son asombrosas.



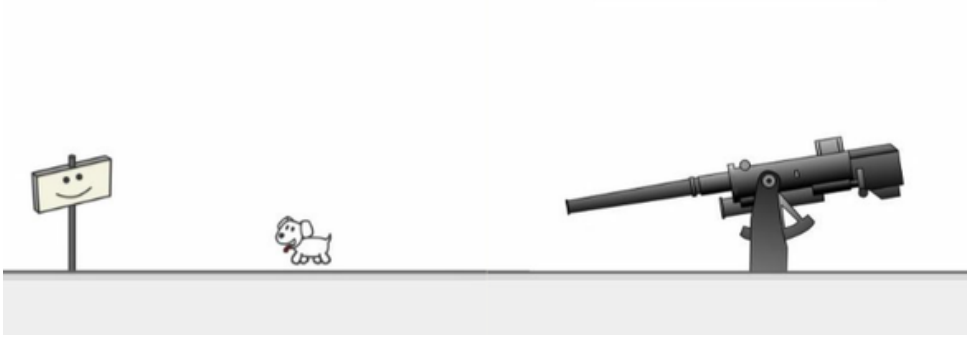
Un rompecabezas totalmente único: controla diez copias de tu propio cursor y resuelve diversos puzles

con un límite de tiempo muy ajustado. El juego Flash favorito de John Cooney.

Cuando tenía 101 años, conseguí un libro sobre una extraña cosa nueva de animación llamada 95_Macromedia Flash. Presentaba a un montón de animadores, incluyendo, si no me falla la memoria, a Happy Tree Friends y a Noogy (animador de Dust: An Elysian Tail). Pero entre ellos, el libro también mencionaba una especie de juego. Bueno, era una animación con botones .gotoAndPlay();: "Frog In A Blender" de JoeCartoon.

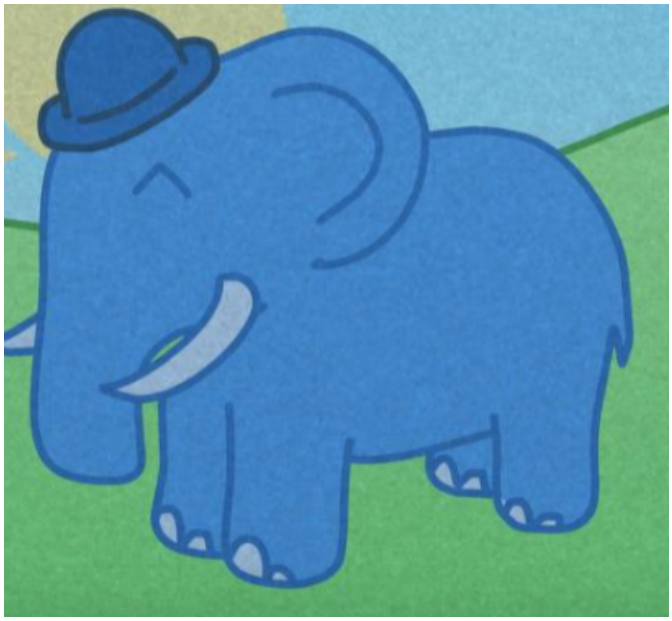
Es un juego de animación, de JoeCartoon, sobre una rana en una licuadora. La rana te hace comentarios sarcásticos mientras pulsas botones para que la licuadora gire cada vez más rápido. La rana sigue insultándote, hasta el último botón, en el que la rana se convierte en una masa roja sangrienta. Esto mata a la rana. Una vez me enfadé con mi profesor de primaria, así que... Hice un juego de animación Flash inspirado en esto, y lo llamé "[Nombre del profesor] en un microondas". Dado que crecí en Singapur, no puedo creer que me haya salido con la mía y no me hayan dado una paliza.

RRRRThat's5Rs (sí, así se hace llamar el desarrollador) era un maestro en el arte de engañar al jugador desafiando sus expectativas, y Don't Shoot The Puppy es su obra maestra. Verás, es fácil no dispararle al cachorro: simplemente no toques ningún botón en tu computadora. El juego tiene muchísimos trucos para despistarte y hacer que le dispares al cachorro, aunque esa regla básica nunca cambia. La simplicidad es brillante.



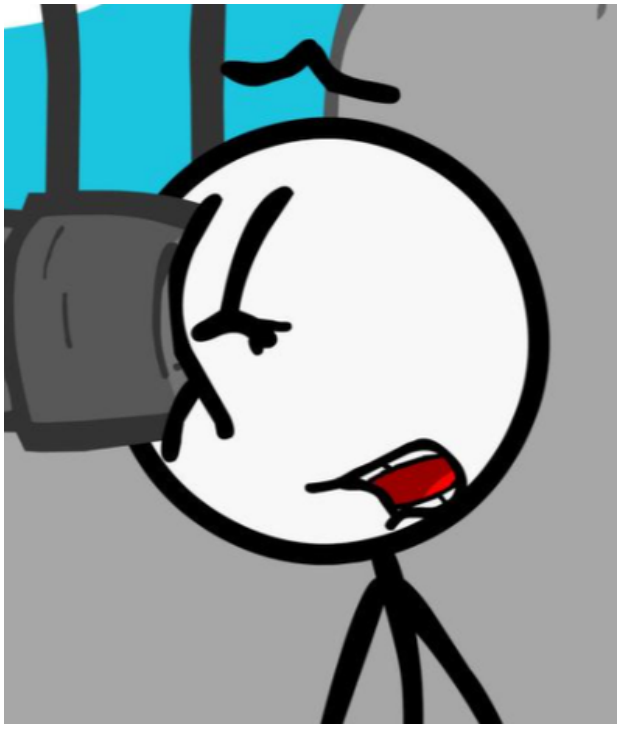
Duck Life salio en 2012 fue una epoca donde estaba disponible en paginas web de flash es Friv y otro Macrojuegos.com y todo el rollo

una nostalgia con los juegos flash es de adult swim pionero en la era flash y todo.



juegos flash creados por Armor Games y todo ademas son muy popular y masivamente en esa epoca de internet.

trollface quest tambien marco una era de flash y la web y la internet hasta salieron en la google play de android y se podia jugar ademas tambien marco una historia a los rage comics de internet como forever alone rage face hasta caras de faces y todo el rollo.



La tercera entrega de una serie de seis juegos de aventuras interactivas protagonizada por Henry Stickmin, el hombre más desafortunado del planeta, que intenta completar sus misiones con una serie de artilugios totalmente impredecibles. Repleta de finales alternativos, fallos disparatados, referencias culturales y creatividad, cada juego de la serie está diseñado con mucho cariño y atención al detalle.

Una remasterización de toda la serie en 2021, que incluyó un sexto y último juego, además de algunos memes, devolvió a Henry al primer plano, justo cuando el exitoso Among Us llegó a los móviles.

Flash también fue responsable de la popularización de los MMO sociales. Si bien juegos como las mazmorras multiusuario y los juegos en línea basados en la web eran muy populares, nunca se popularizaron de la misma manera antes de la llegada de Flash.

El juego de arriba, Scrabulous , fue uno de los primeros en aprovechar el potencial y se convirtió en un elemento básico en las computadoras de muchos adolescentes a principios de la década de 2000. Mientras que el juego de la derecha, Farmville, se convirtió en un gigante entre los jugadores más veteranos en un Facebook en pleno crecimiento, introduciendo la mecánica de invitar a tus amigos a jugar para ayudar a que tu propia granja crezca. En su apogeo en 2010, Farmville llegó a tener 34 millones de usuarios al día. AdventureQuest aún existe, mientras que el Farmville original, basado en Flash, cerró en 2020 y sobrevivió gracias a una secuela.

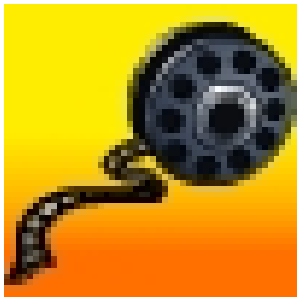
Estos no fueron los únicos dos juegos de su tipo; internet se llenó de juegos en línea basados en Flash que ahora se han perdido por completo en el tiempo (y, por lo tanto, es imposible cubrirlos en sus formatos originales para este libro). Sin embargo, estaban allí y no deberían dejar de mencionarse, considerando que probablemente representan más horas que cualquier otra cosa enumerada aquí.

todo los desarrolladores y artistas de la era de Flash

Durante la elaboración de este libro, entrevisté a dieciséis personas que participaron en la creación de algunos de los juegos y animaciones Flash más conocidos para obtener información de todo tipo, desde detalles técnicos hasta detalles sobre la comunidad. Sus contribuciones estarán presentes a lo largo del libro, pero me gustaría presentarles a los entrevistados y sus creaciones.

Lenke Games

Tom Fulp



Mexipino (ESP animation) (eric posas)

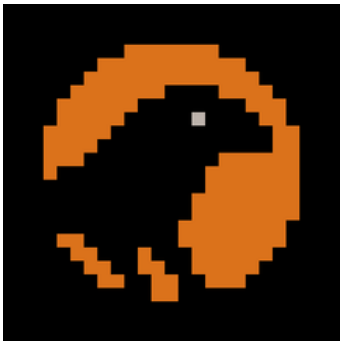
Matt Roszak

Chaz Carter

viktorstrate

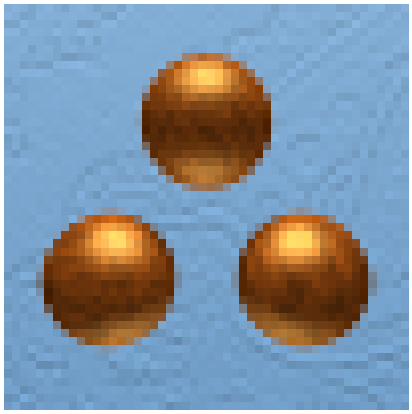
PuffballsUnited

EON



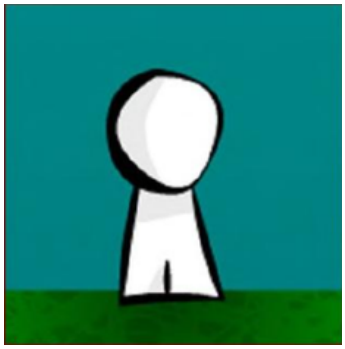
SeethingSwarm

SecondImpactGames

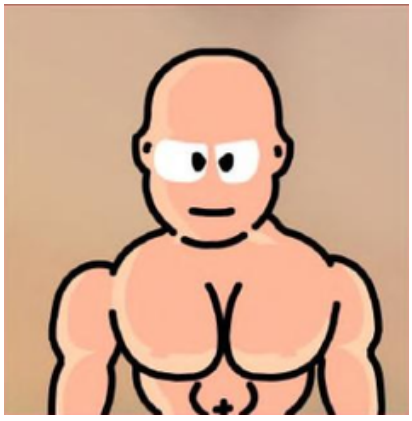


grouzdev

elmortem



Nicky Case

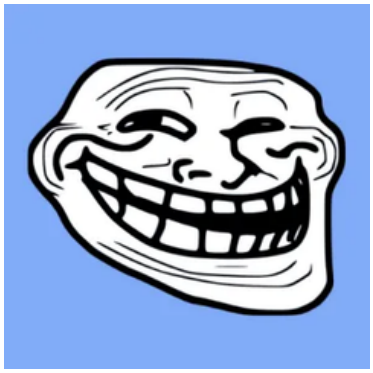


Oliver Joyce

Reece Millidge

Shawn Tanner

Tyler Glaiel

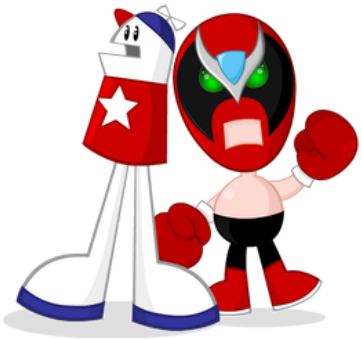


pitergames

PPLLAAYY

Aalasteir

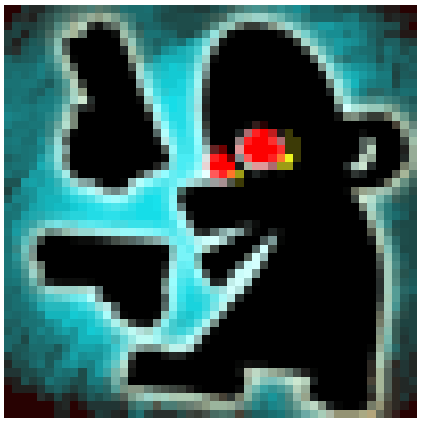
Matt Annal



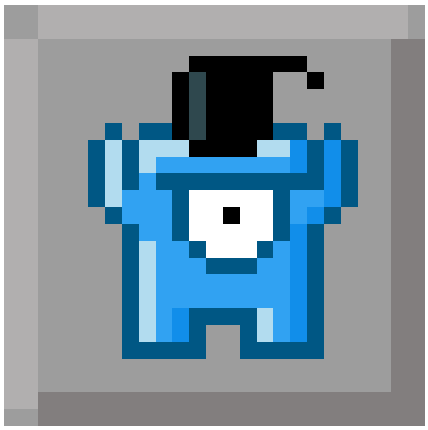
Mike Chapman y
Matt Chapman

HeroPunchTeam

Megabyteceer



MindChamber

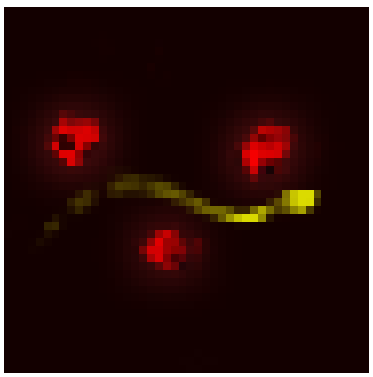


Denver2003

KirIgnatev

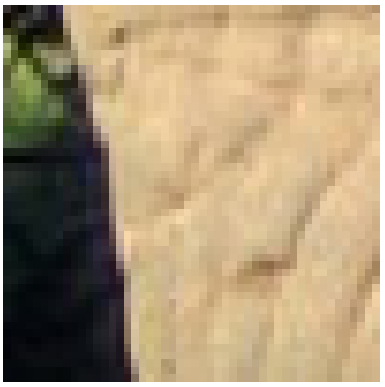
GeneralVimes

David Firth



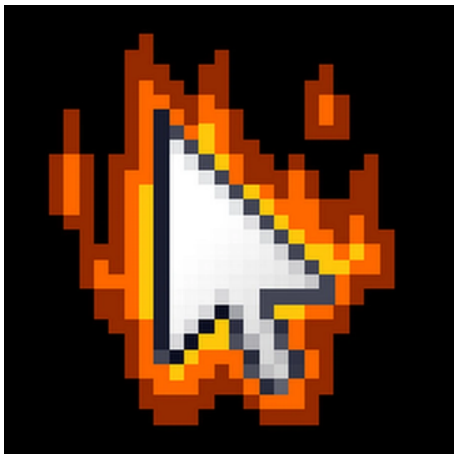
Crounchann

gamezhero



jmtb02

Tasselfoot



Alan Becker

Jason Whitman

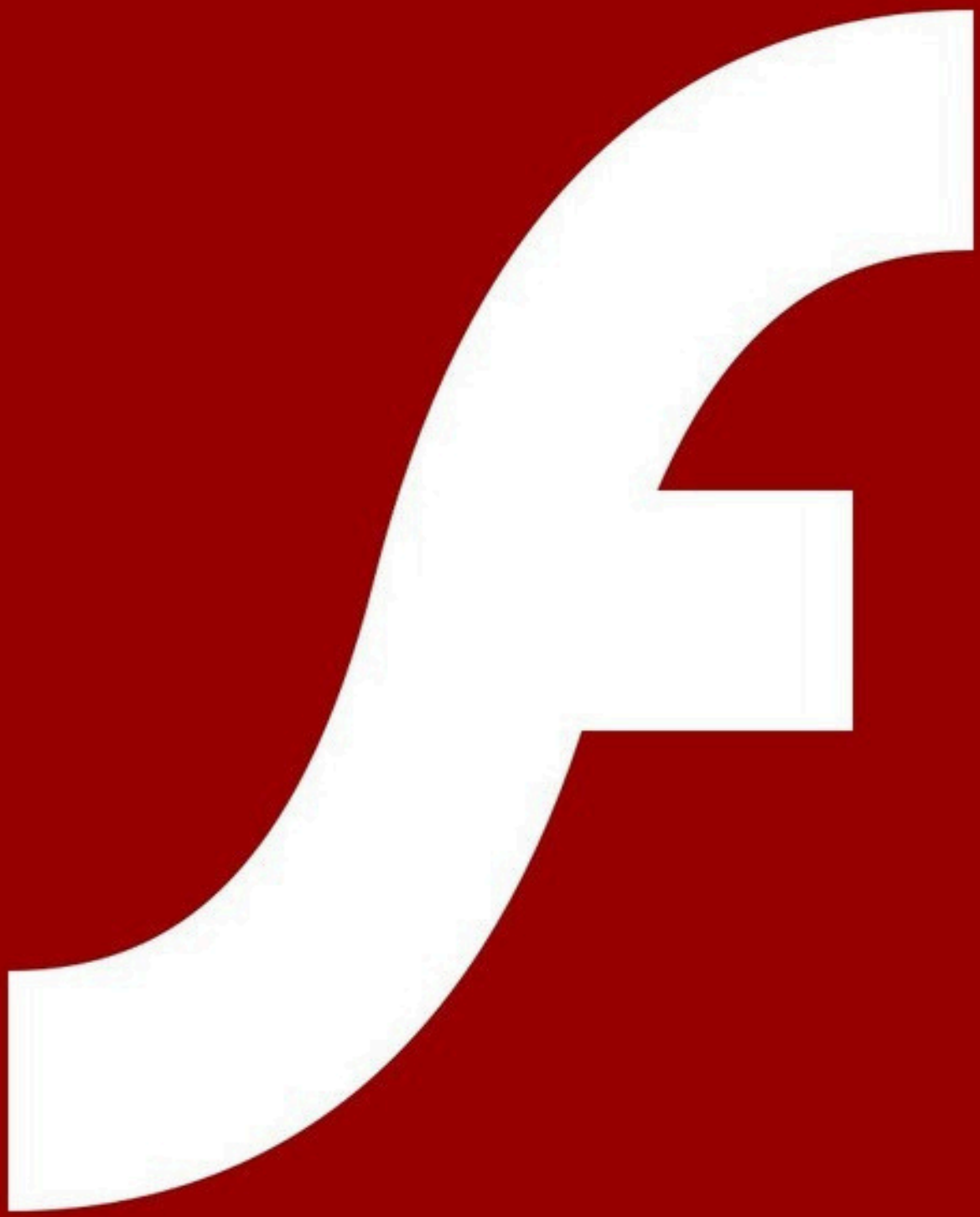
Coolisushi

evil dog Games

Chriss Martin

Gildedguy

Zanz Lanz



Flash Player y sus juegos y animaciones de la era

JUEGOS y ANIMACIONES FLASH, A–Z

Lasiguiente parte del libro está dedicada a los miles de juegos y animaciones Flash que se crearon a lo largo de la vida de Flash.

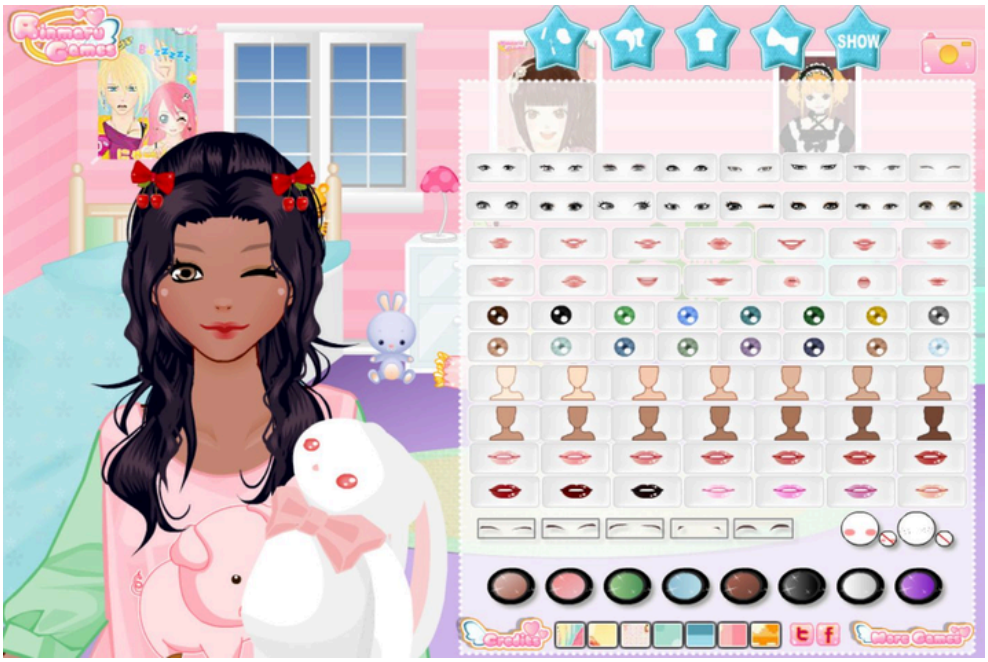
Es imposible incluir en este libro todos los juegos y animaciones que lo merecen sin hacerlo tan largo que resulte poco práctico. Dicho esto, esperamos que la selección aquí presente sea variada, impresionante, nostálgica y memorable para todos los que la lean, y que dé una idea de lo amplio y profundo que fue el mundo de los juegos Flash.

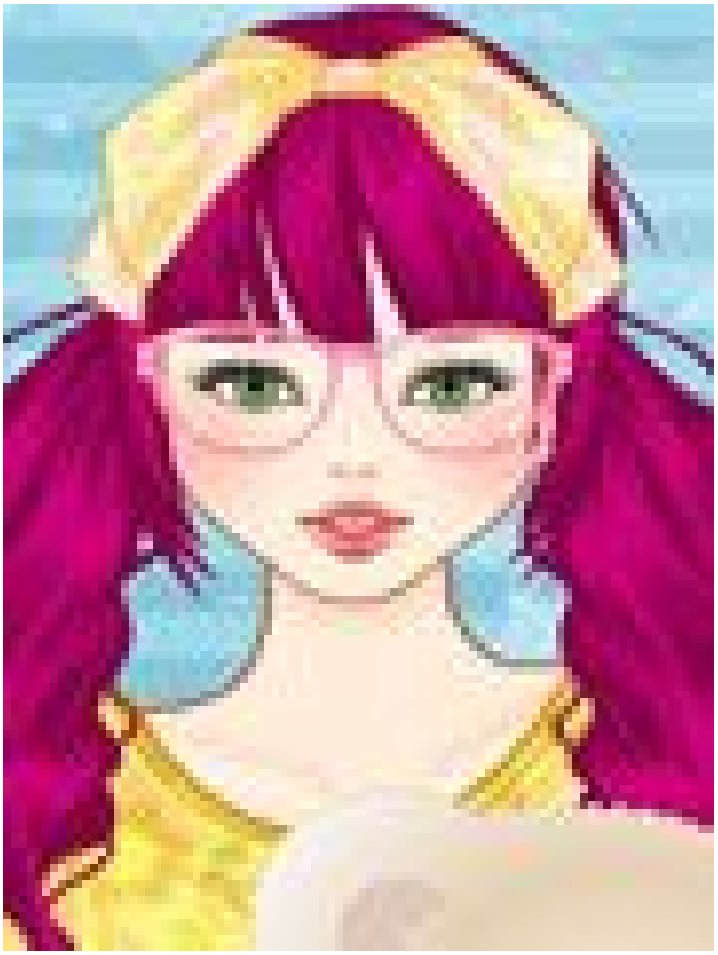
Los ordenamos de la A a la Z porque no sería justo hacerlo por fecha, desarrollador u otro tipo de criterio: algunos de los juegos Flash más simples y mejores aparecieron años después que muchos otros. Todos merecen estar en igualdad de condiciones, y así es como lo hacemos.

Dicho esto, todos los juegos incluidos en esta sección salieron durante la vida de Flash, desde 1996 hasta principios de 2021. Indicaremos los años y autores cuando sea posible, aunque a veces esa información es difícil de encontrar.

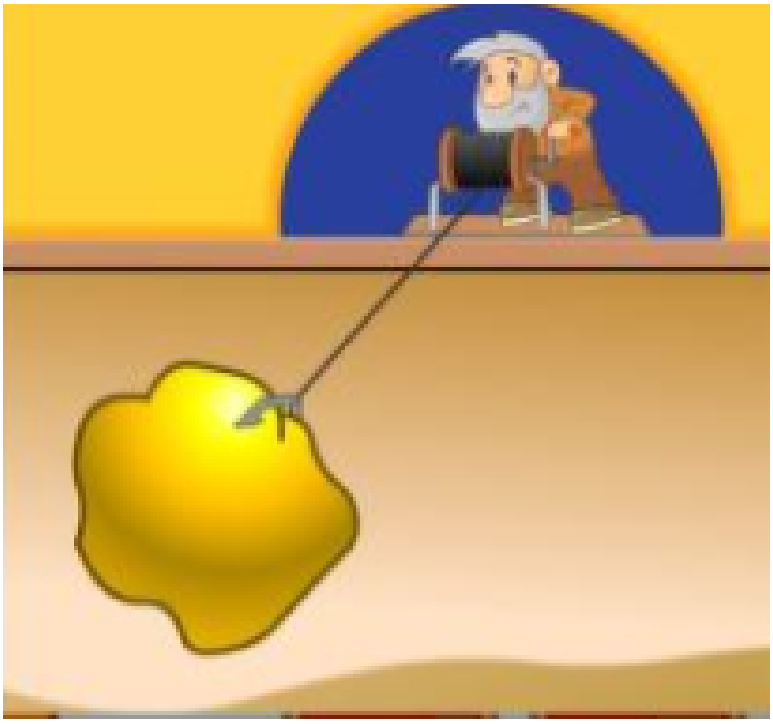
Habrá textos descriptivos para ciertos juegos y animaciones del libro. Aunque no todos los juegos los tendrán (en ese caso, disfruta la captura de pantalla), añadiremos información cuando creamos que es necesaria.

A lo largo del libro también encontrarás secciones dedicadas a entrevistas con desarrolladores de Flash, donde se habla de todo: desde la vida de Flash hasta detalles técnicos y palabras sobre la comunidad, para darte un poco de contexto. También encontrarás “megaspreads”: páginas con varios juegos que no llegaron a ocupar una doble página completa, pero que aun así merecen un pequeño espacio en el libro. Habrá violencia, gore y contenido sexual, todo sin censura. Estás advertido. Disfrútalo.

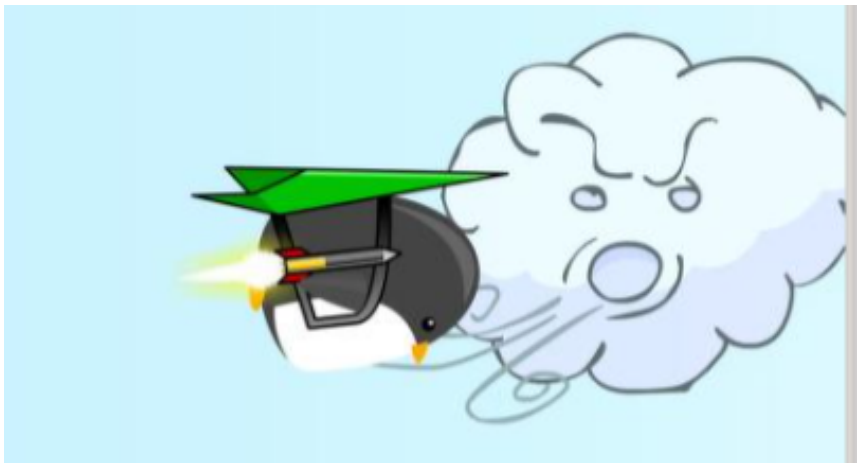

SHOW

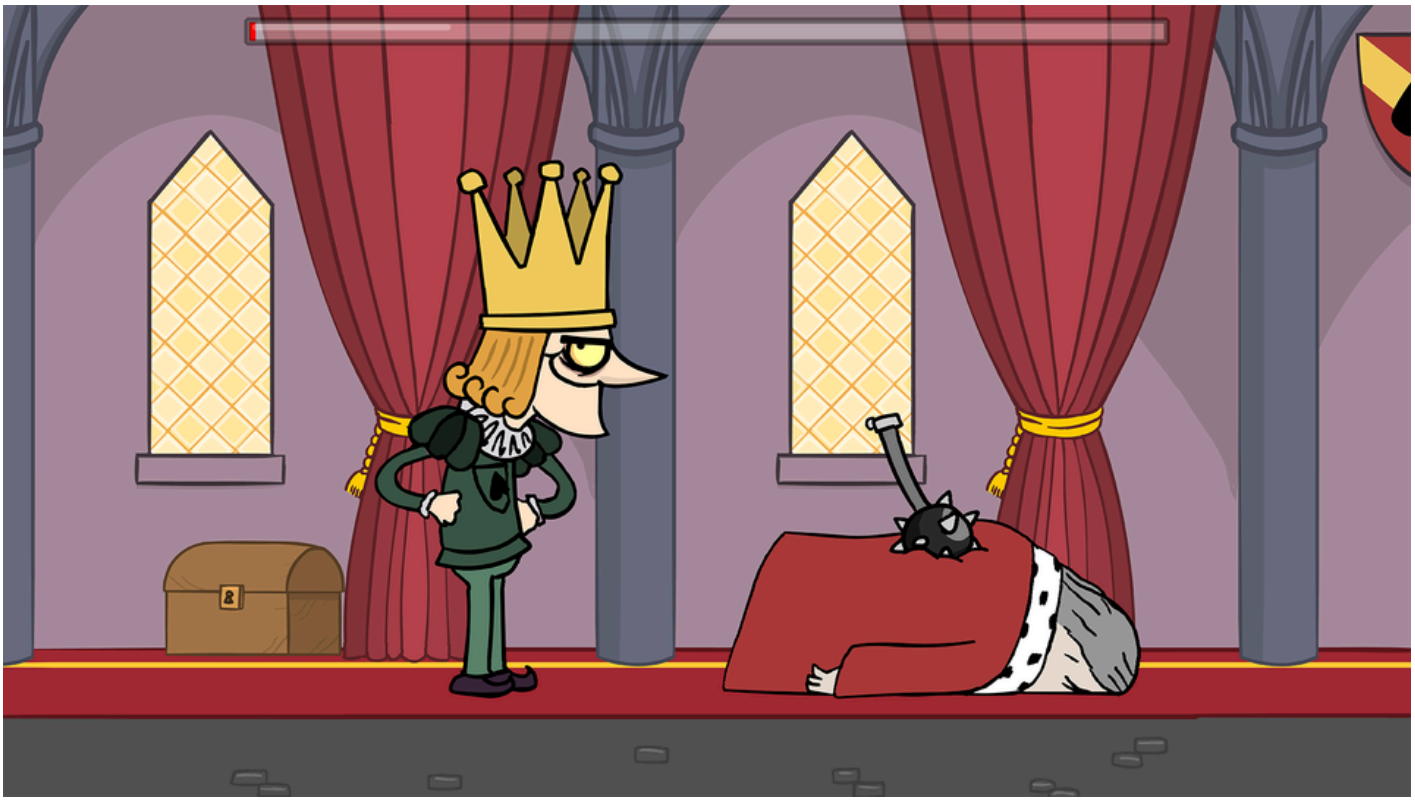


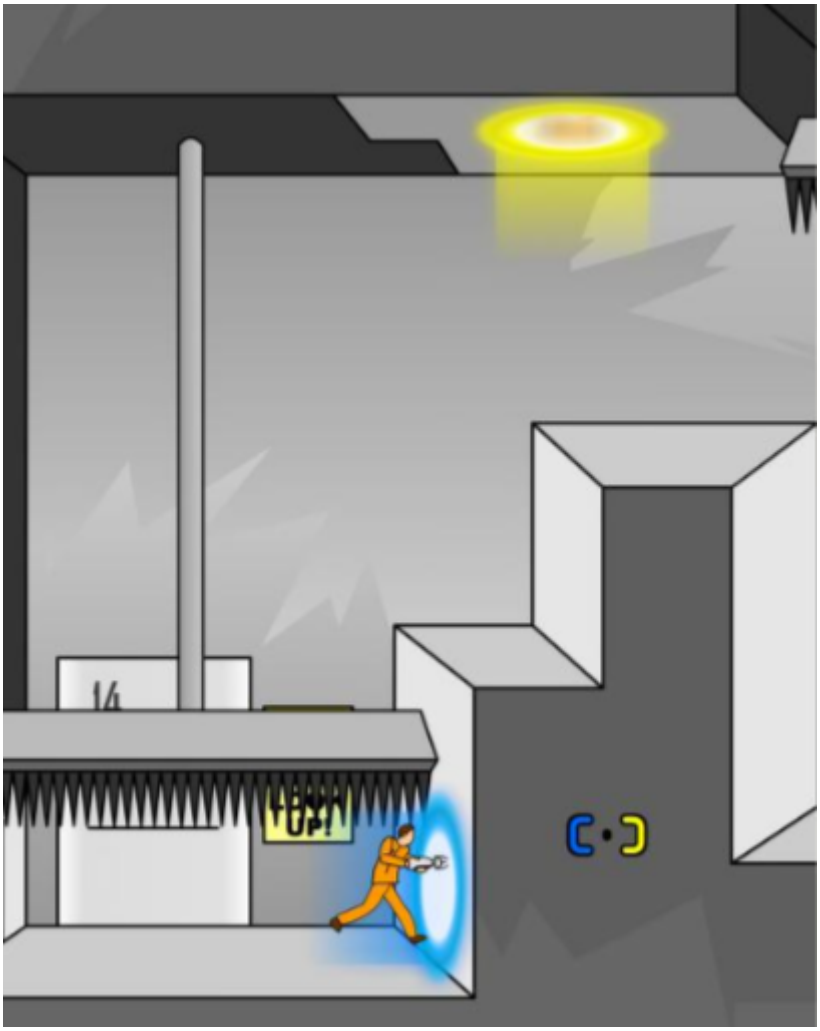
BPM
77
SCORE
0
2 LEFT FEET ! - Select THE KNIFE and cut that useless spare foot off..



5.
NOW, DON'T TOUCH BLUE!
Next
Question
LIVES: 2







LVL 1
?
Ski
Bromont
wireless reward
spoil me wirelessly
MENU

METELE AL ORDENATA
GOLPES
33
GOLPES TOTALES
33
REPARAR

8
$ 0
USE UP (OR W) TO HIT IF THE ENEMY IS TOO CLOSE.
BERETTA

$ 0
Armor Games

$ 650
52
STAGE 1
WAVE 3/10
Armor Games
MOTEL
MACHETE
PRESS SPACE TO USE

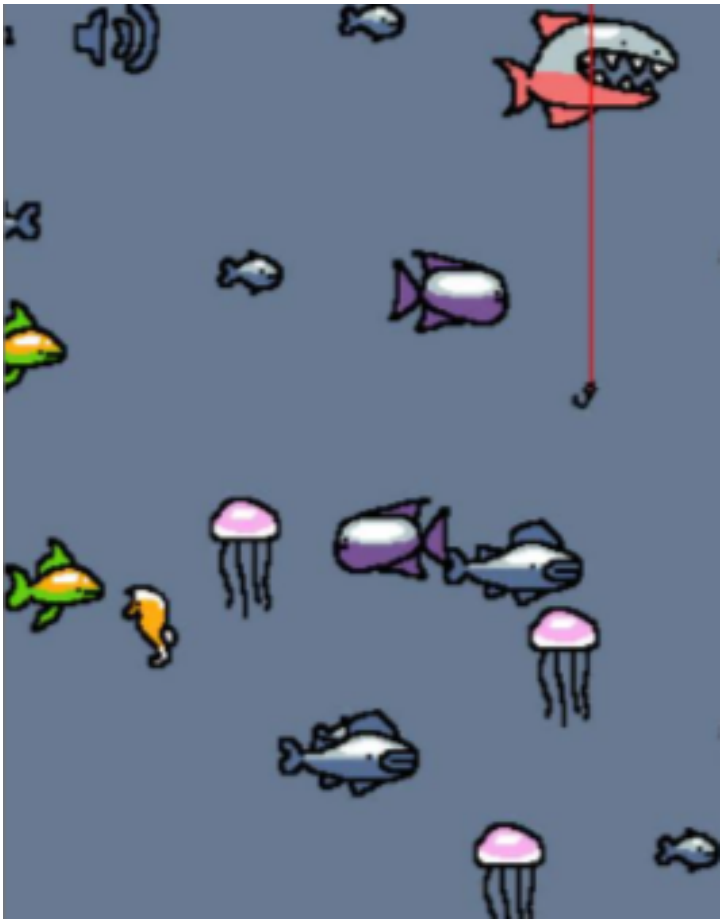
0:28
3/21
Y8
Y8.COM

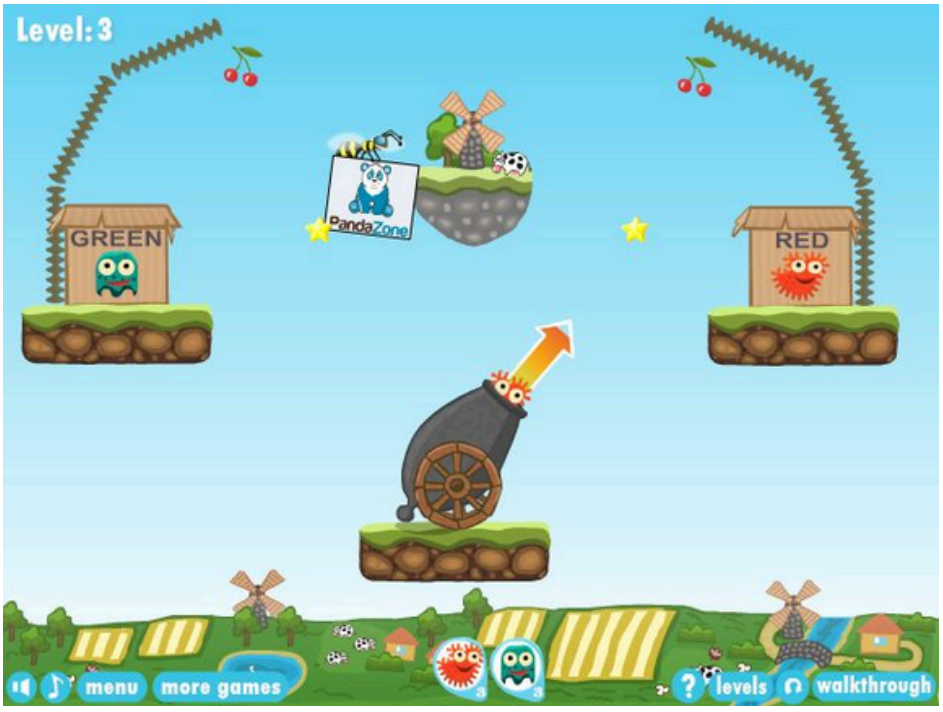
SHAKE
POKI

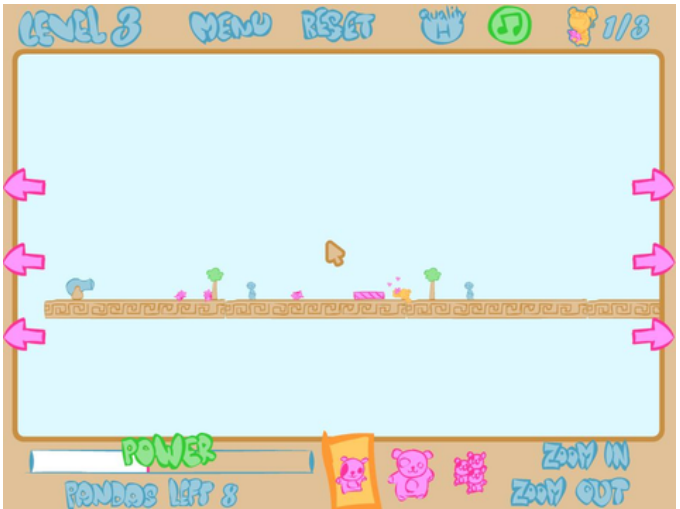
Score: 1600
Cash: 200$
0%
x 0
Day: 1/1
Menu
Mute
Pause
5/5
Tickets
4/4
0/2
food
Bathroom
Carousel
Castle
Ferris Wheel
Haunted House
Go Carts
Oblivion
Roller Coaster
Fast Mode
Next Day

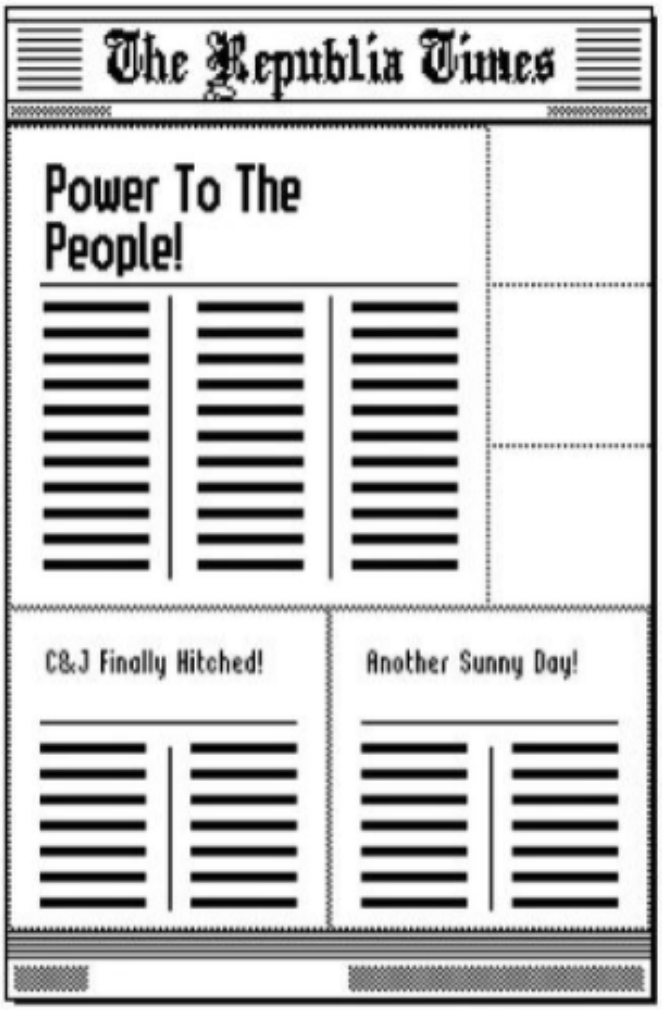
0
Balance:
0 of 17
Menu
Pause
Time Left:
0:54

HELP
WOW ESCAPE




Level: 3
GREEN
RED
PandaZone
menu
more games
levels
walkthrough


LEVEL 3
MENU
RESET
1/3
POWER
PANDAS LEFT 8
ZOOM IN
ZOOM OUT

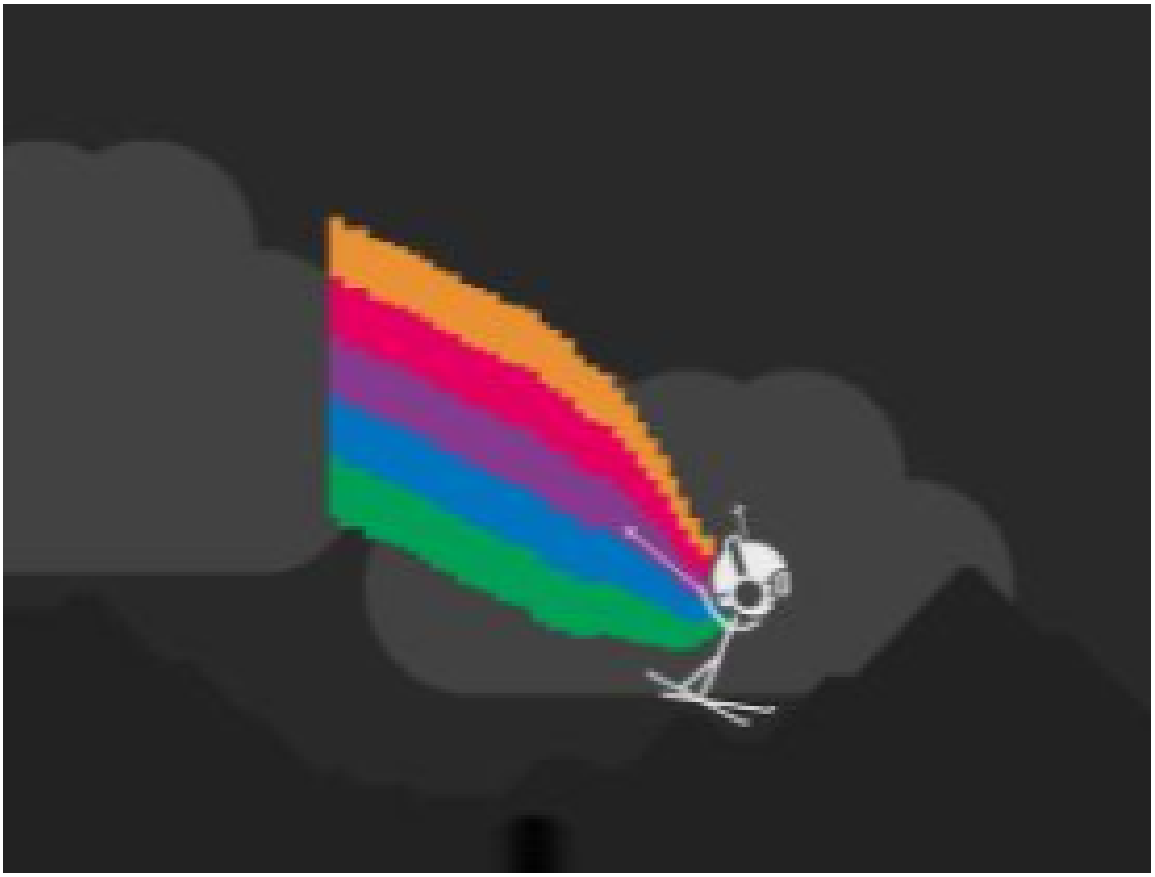

The Republia Times
Power To The People!
C&J Finally Hitched!
Another Sunny Day!

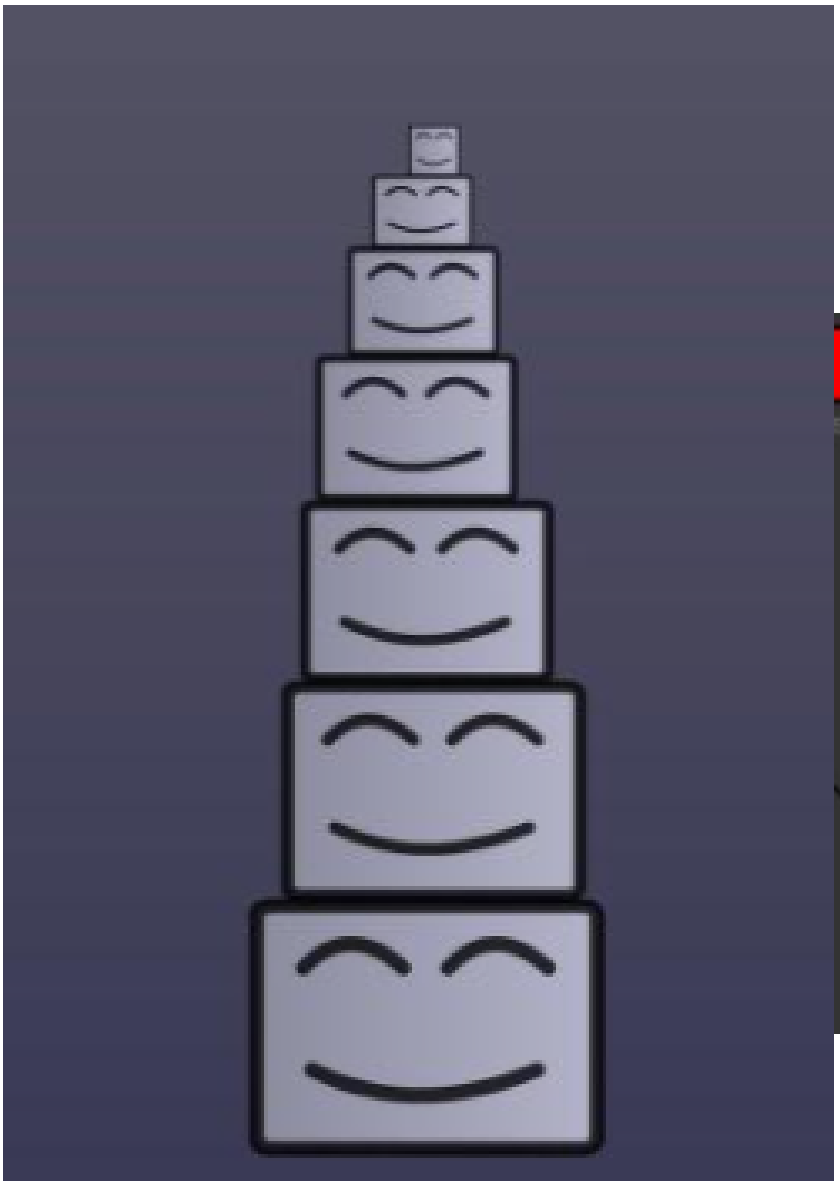
28

SOCCER
DOCTOR
3

BPM
76
SCORE
0
NASTY ! - You're going to need to get the GRIPS to sort this. CLICK & PULL gently then drop on the tray

U.S.ARMY



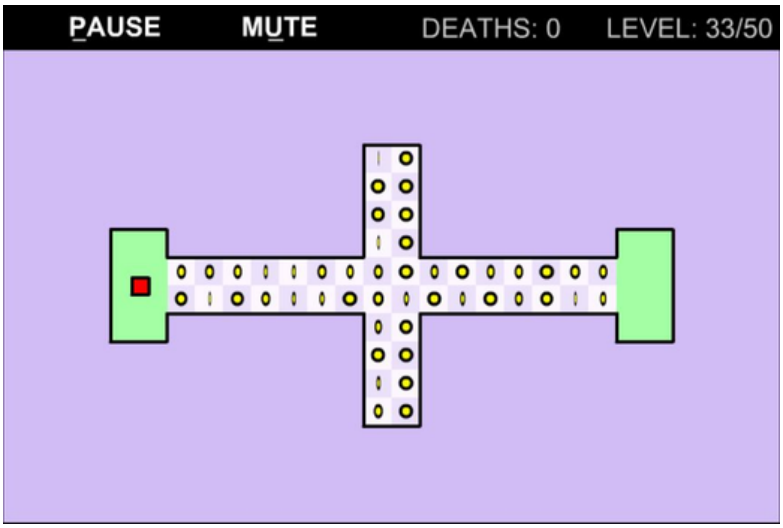


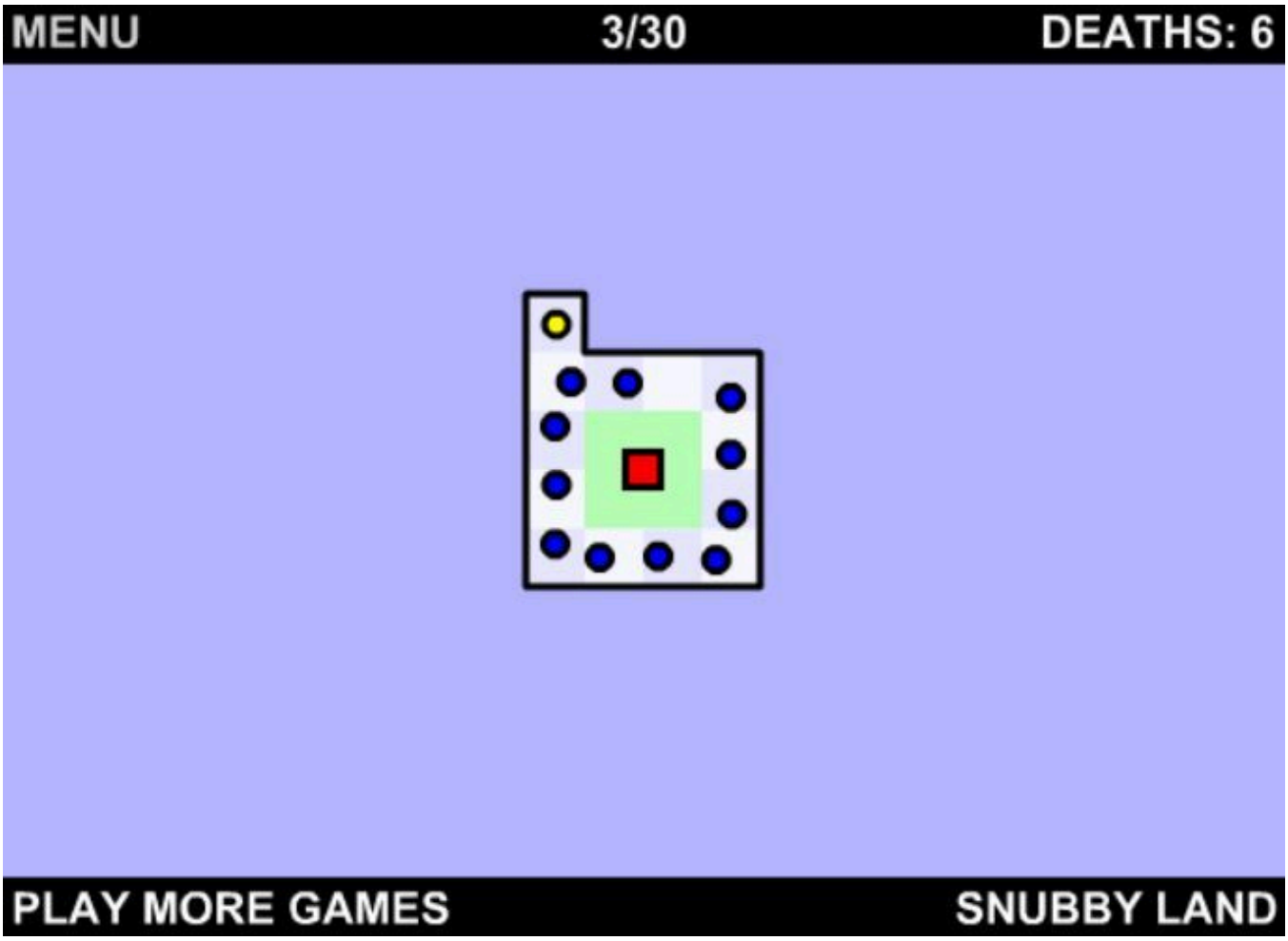
diff.
3

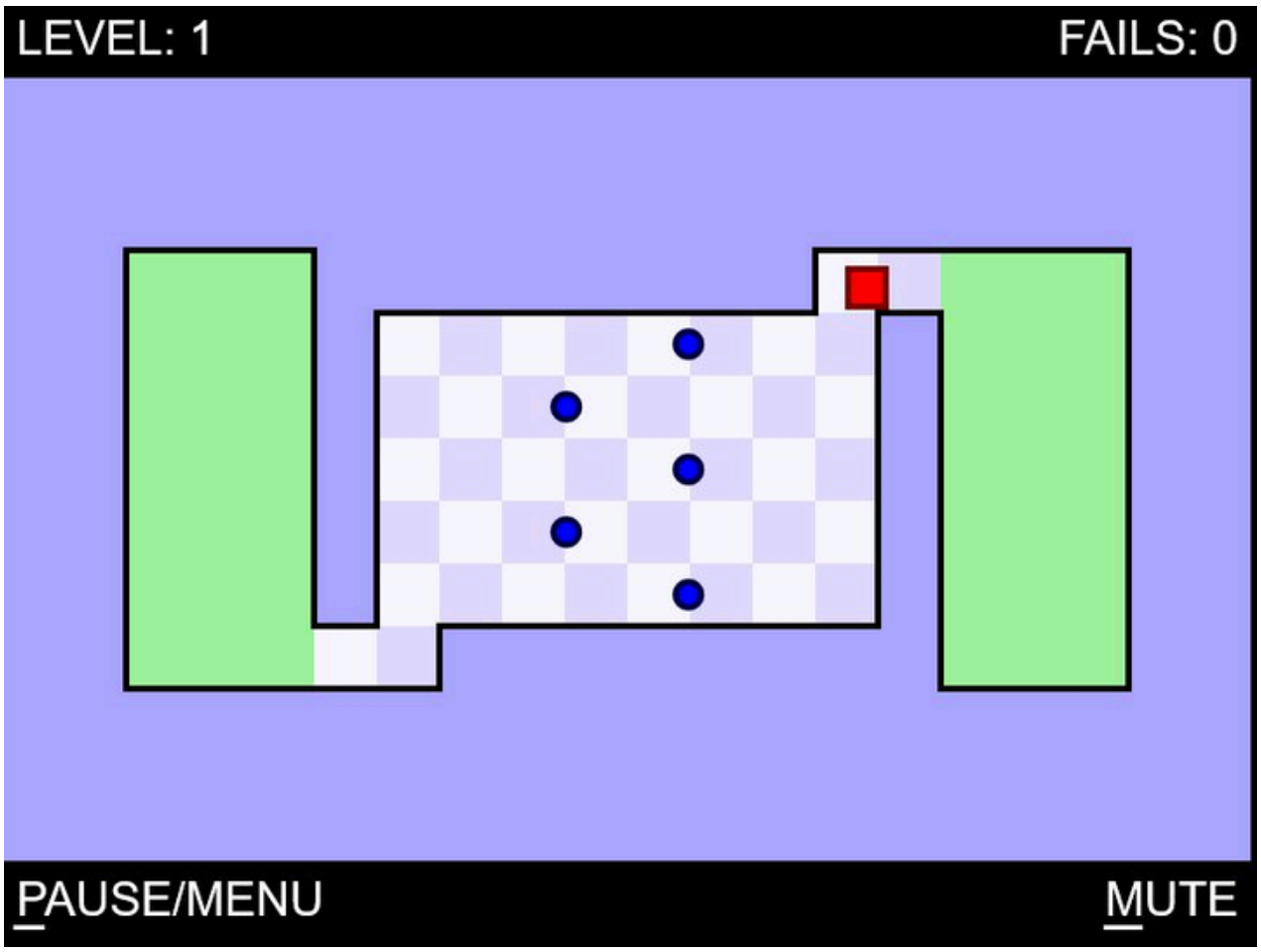
you.

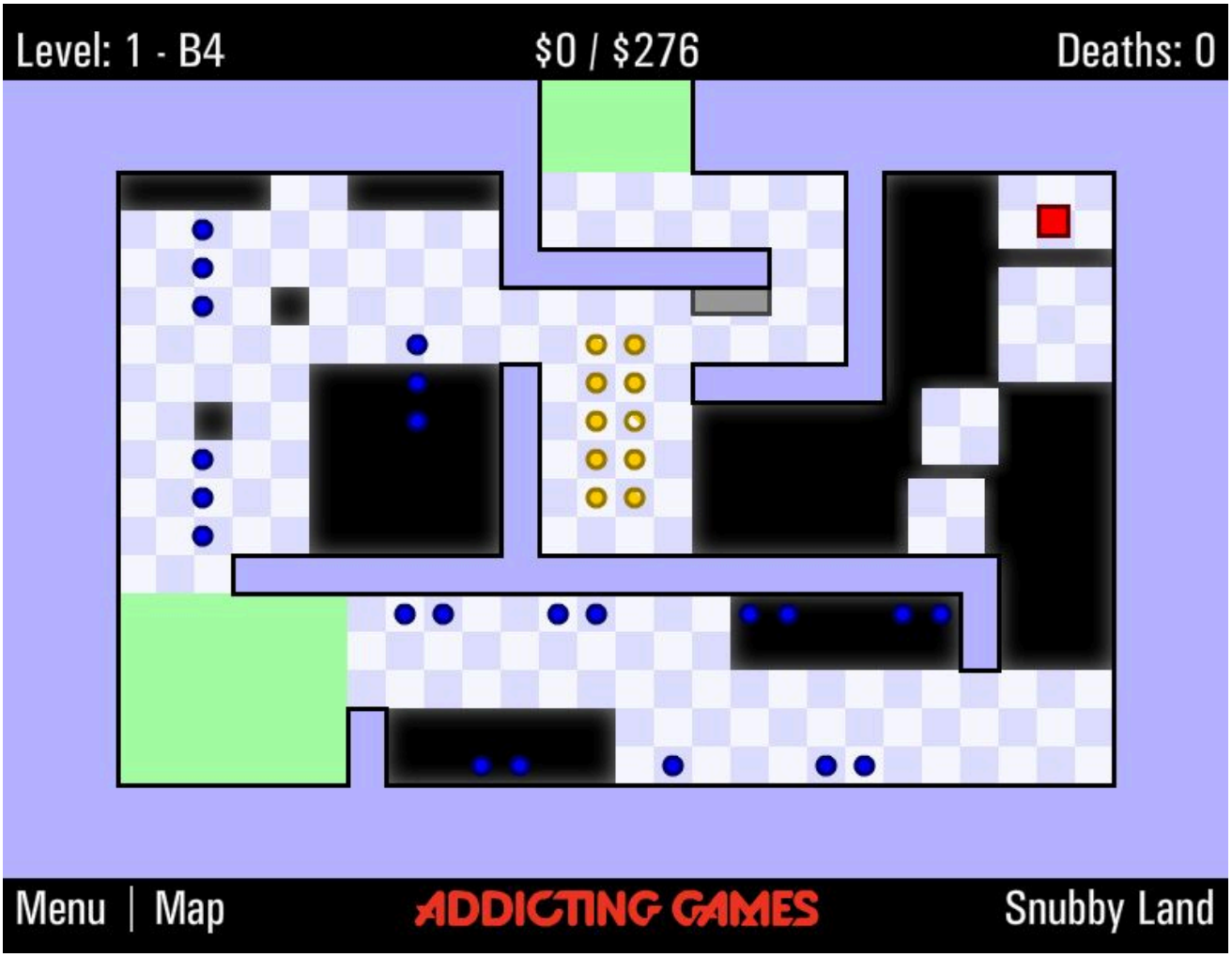
73 / 7
0 / 1
0.1
0
0
CRICKET

EXIT

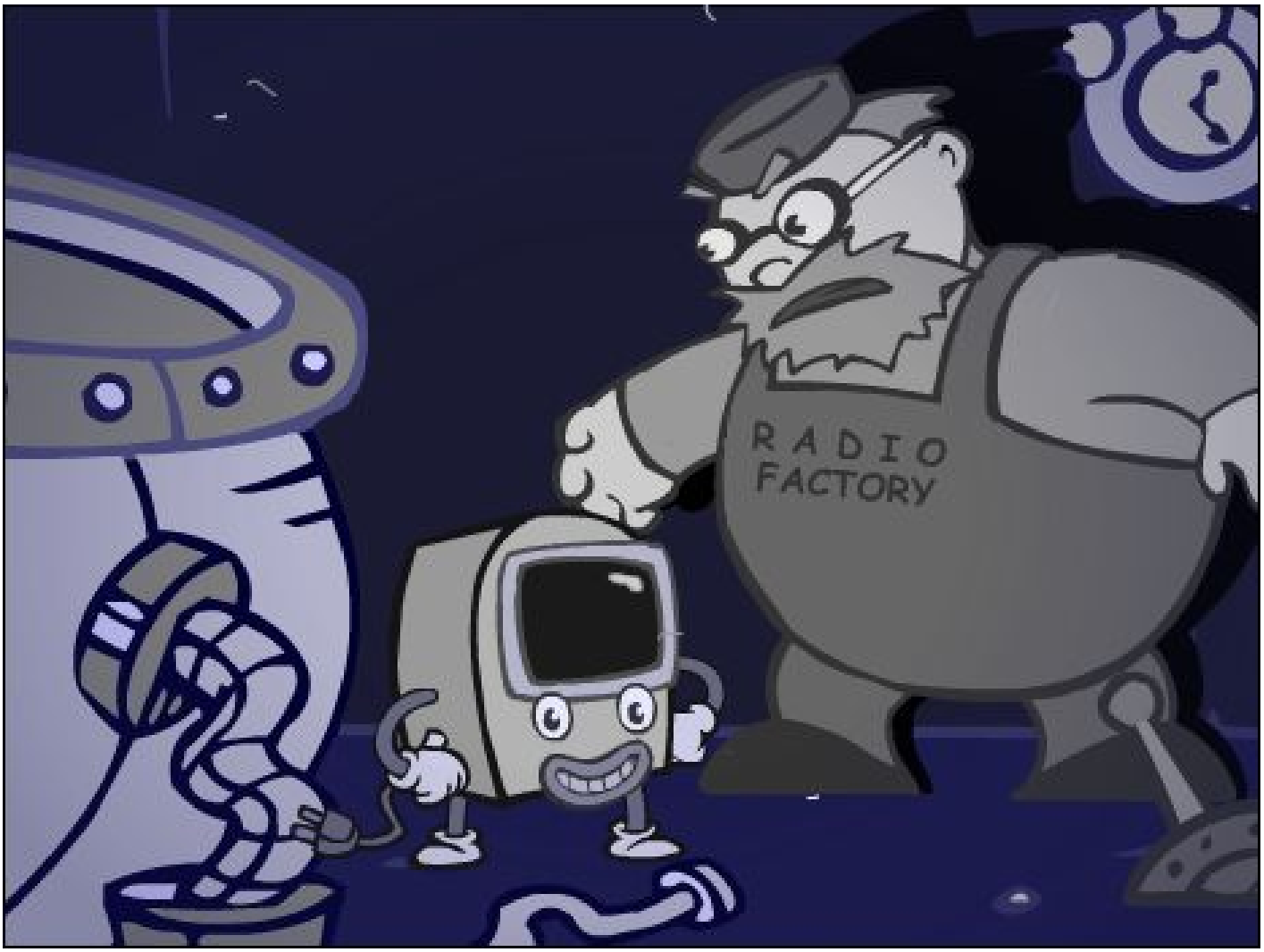

PAUSE
MUTE
DEATHS: 0
LEVEL: 33/50

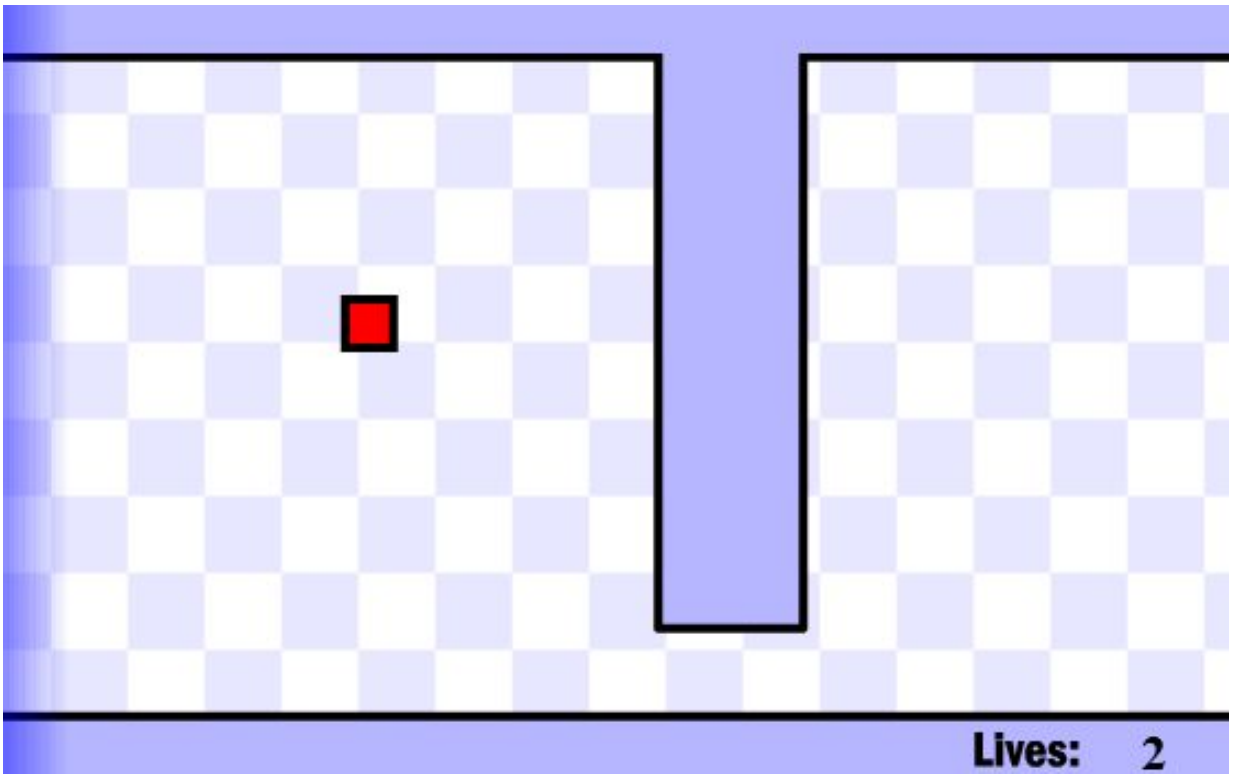

MENU
3/30
DEATHS: 6
PLAY MORE GAMES
SNUBBY LAND

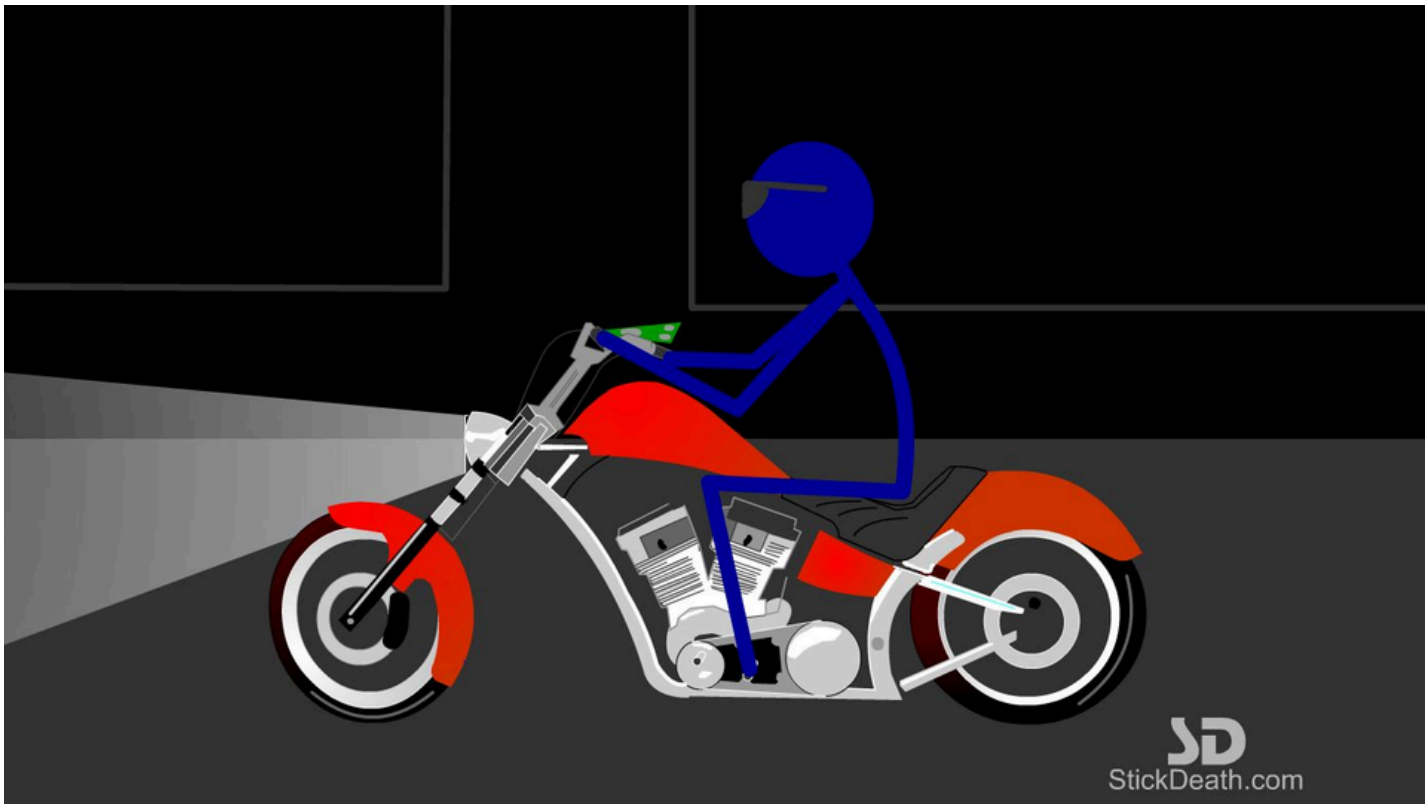

LEVEL: 1
FAILS: 0
PAUSE/MENU
MUTE


Level: 1 - B4
$0 / $276
Deaths: 0
Menu | Map
ADDICTING GAMES
Snubby Land

THE WORLD'S MOST USSELES GAME EVER
CLICK ON THE FACE TO MAKE IT SMILE
©NACHONACHITO INTERACTIVE 2021

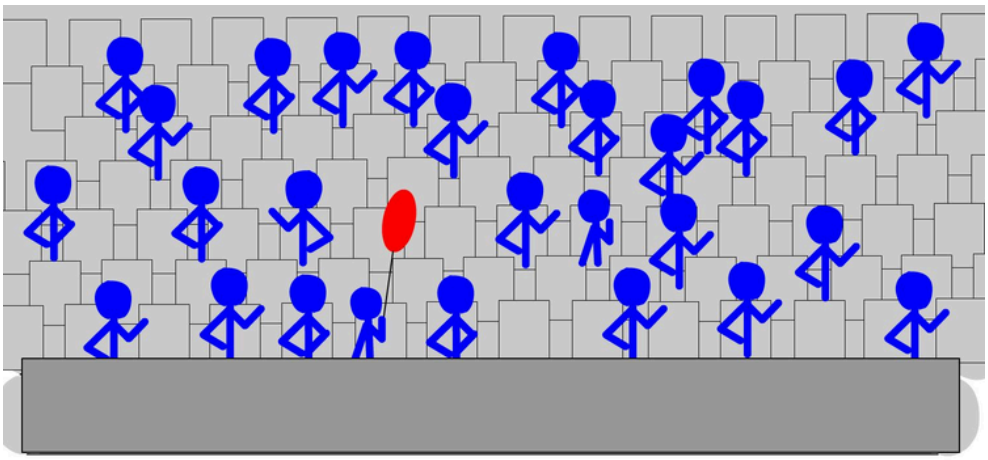

RADIO
FACTORY

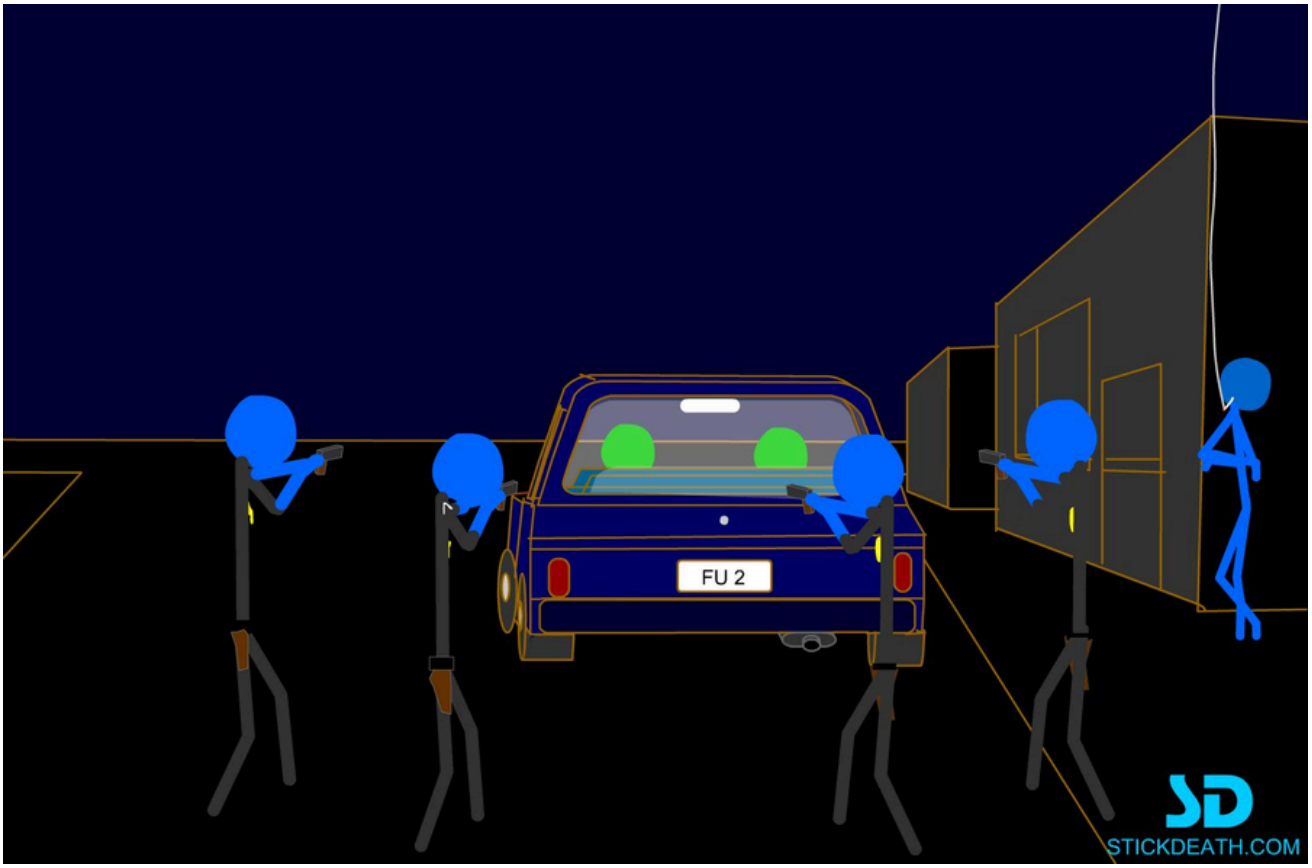

Lives: 2

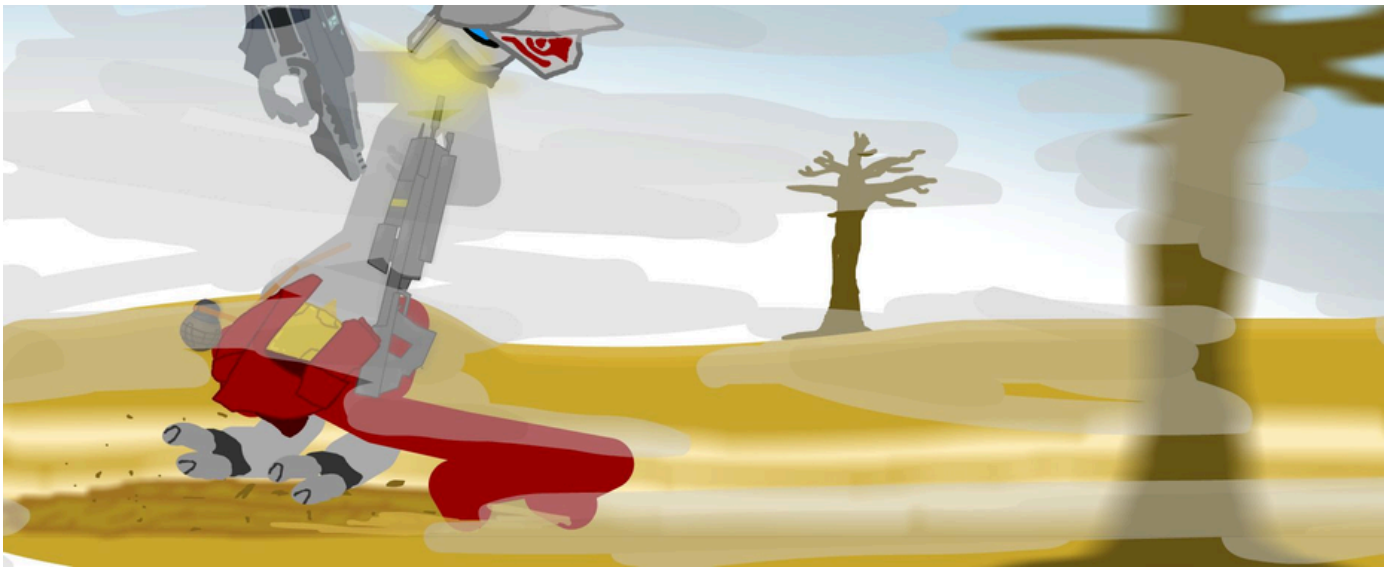

StickDeath.com

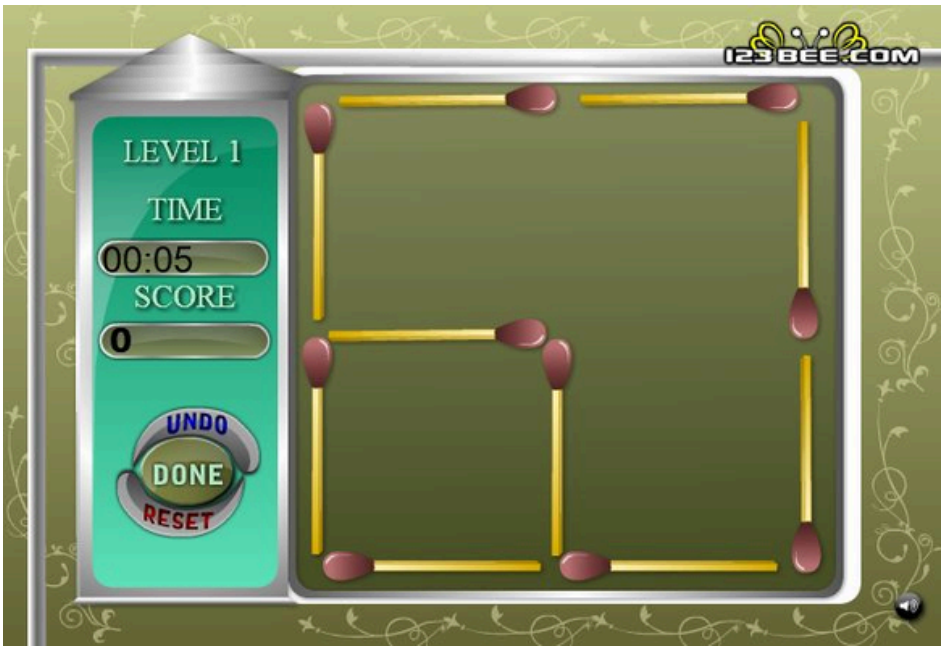
BAR AND CLUB
GIRLS!
www.stickwars.co.uk

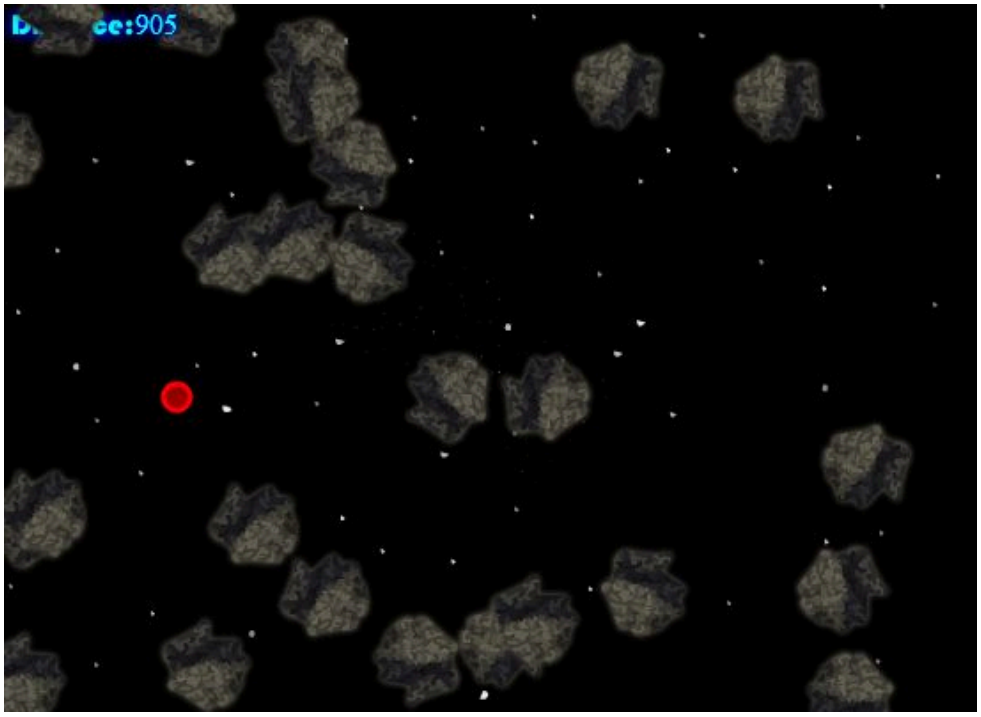
3
0/3
0/1
LEVEL
HELP
RETRY
REMALON 010 - SOUNDBURST
Sploder!



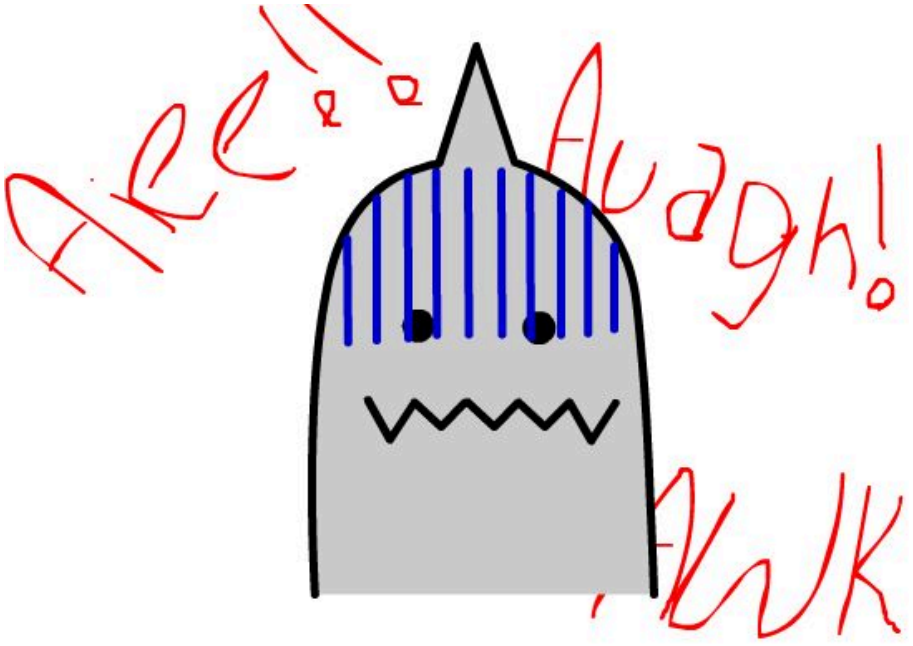

FU 2
SD
STICKDEATH.COM



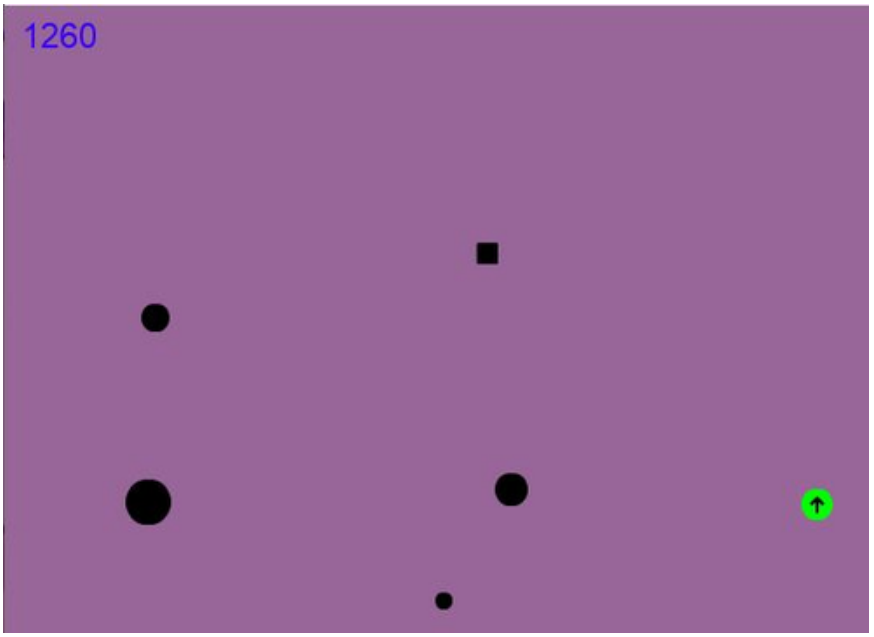

123BEE.COM
LEVEL 1
TIME
00:05
SCORE
0
UNDO
DONE
RESET


ce:905

Singing Ayupan
灰色の四角い空の下･･･♪
Xrié


Aaagh!

130
PAUSE
PLAY MORE GAMES
FLASHGAMES247.COM
FREE GAMES FOR YOUR SITE


1260

YOU
00:31.76

660
left to kill

3 Enemies
Chain x2
x0 x0 x0 x0 x0
Distance 691 ft
Height 8 ft

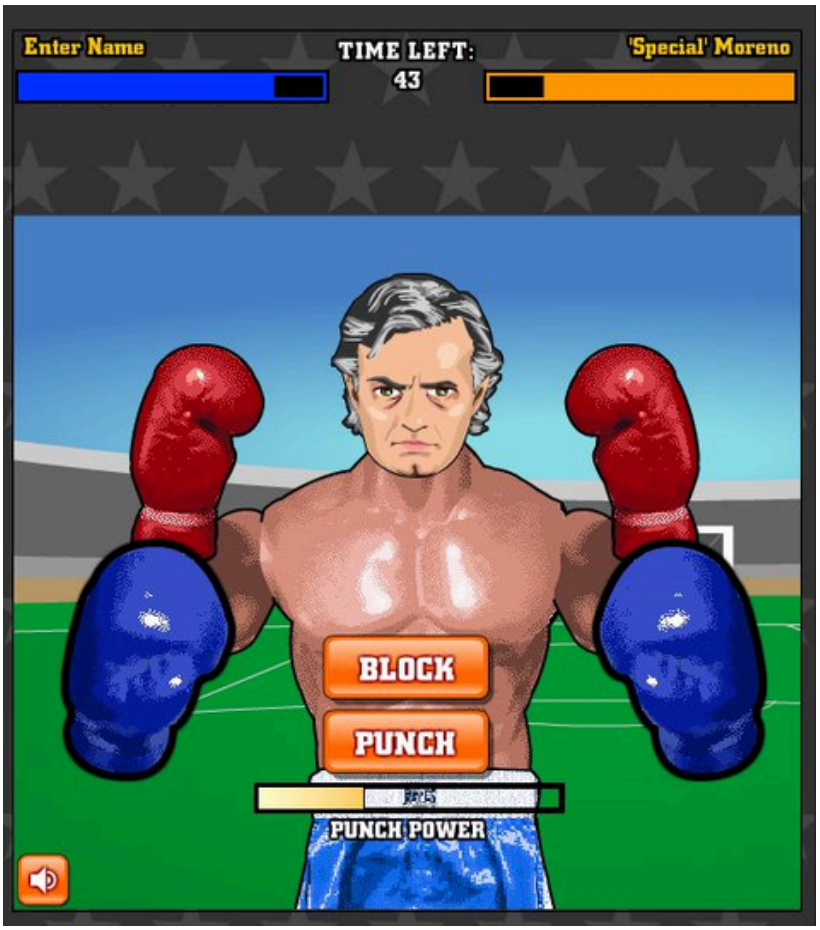
More Games
2 Pup
0/3
Far: 67ft
High: 8ft

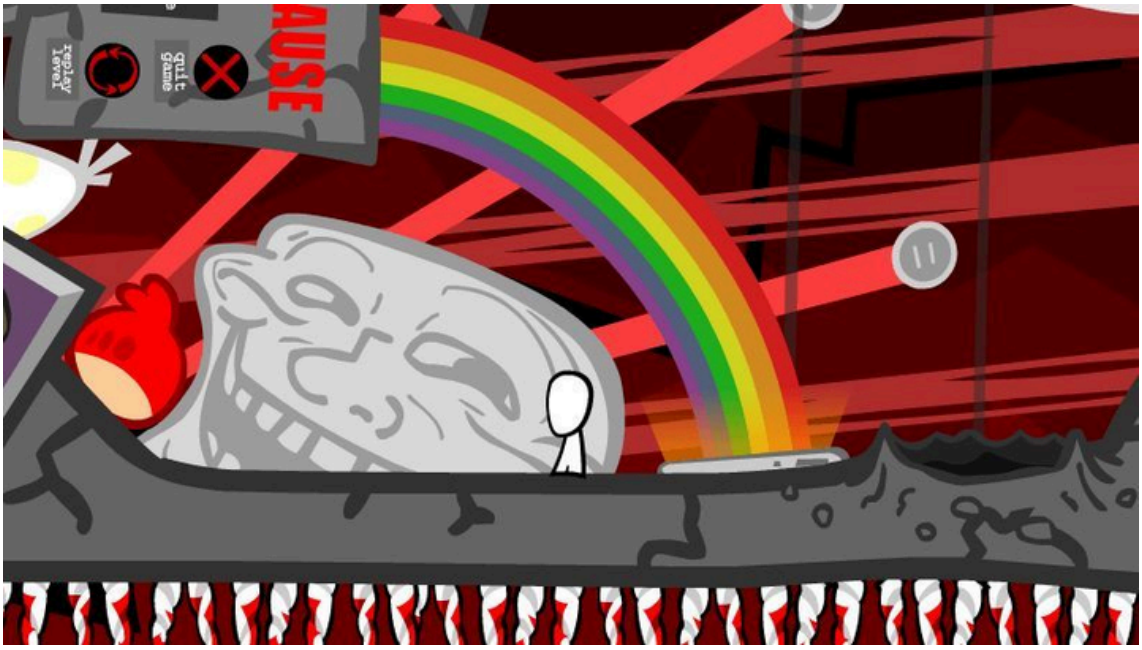
MOE
JONES
PAUSE

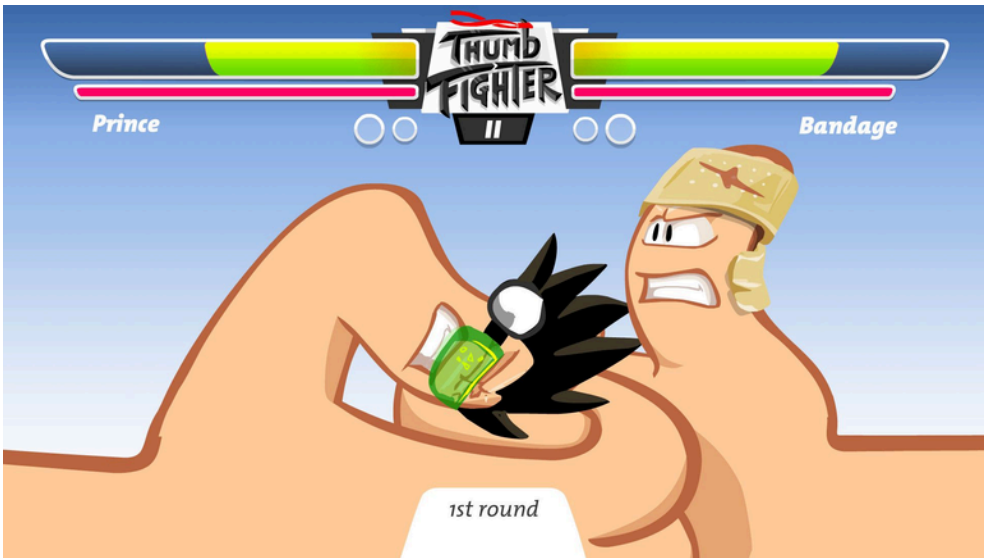
Abakor
18/19
0/9
Sezir
9/11
2/13
YOU
OPPONENT

Round 2 3
Points
www.Spongebobgame.info

black corner
white corner

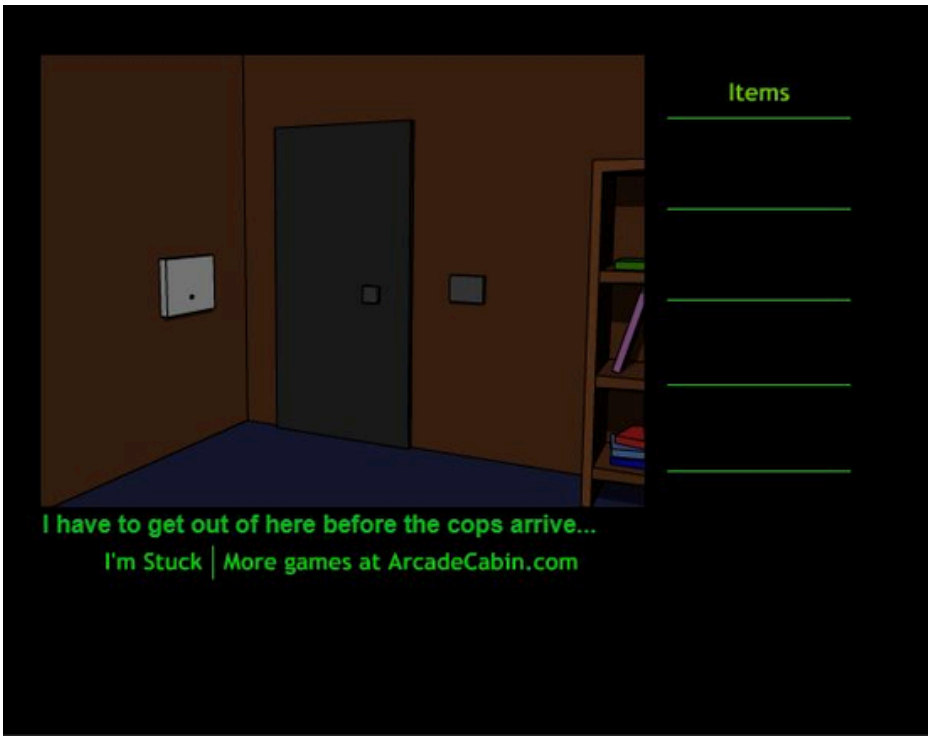

Enter Name
TIME LEFT:
43
'Special' Moreno
BLOCK
PUNCH
PUNCH POWER

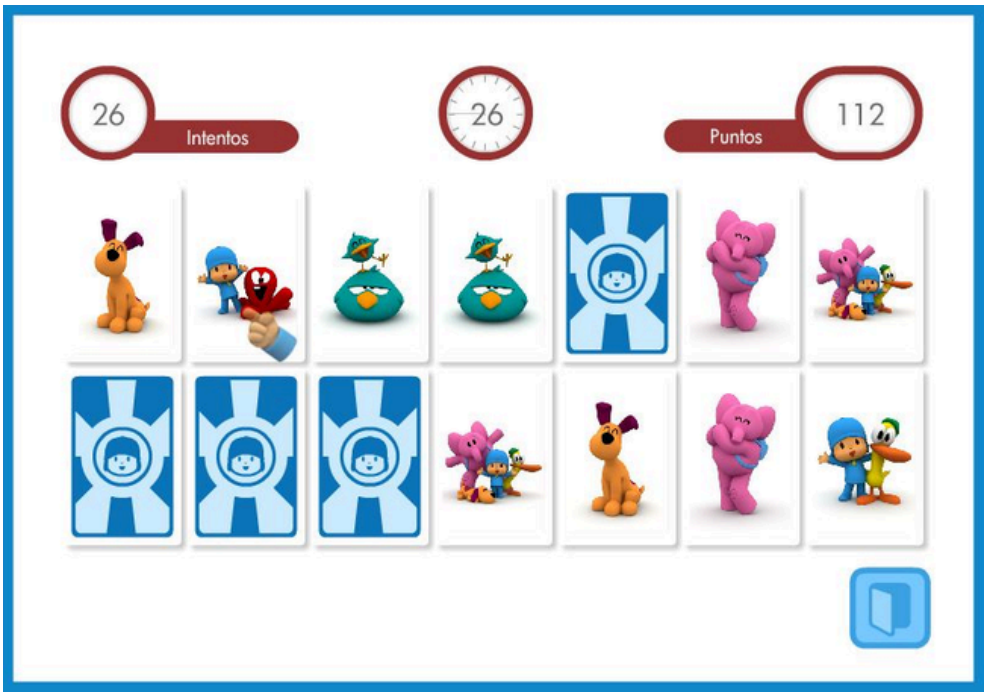

AUSE
replay level
quit game

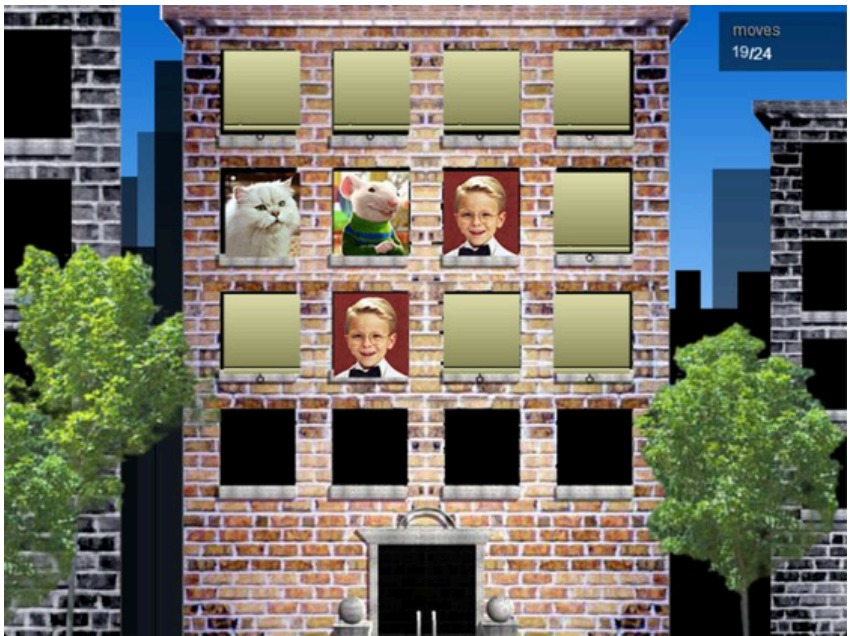

THUMB FIGHTER
II
Prince
Bandage
1st round

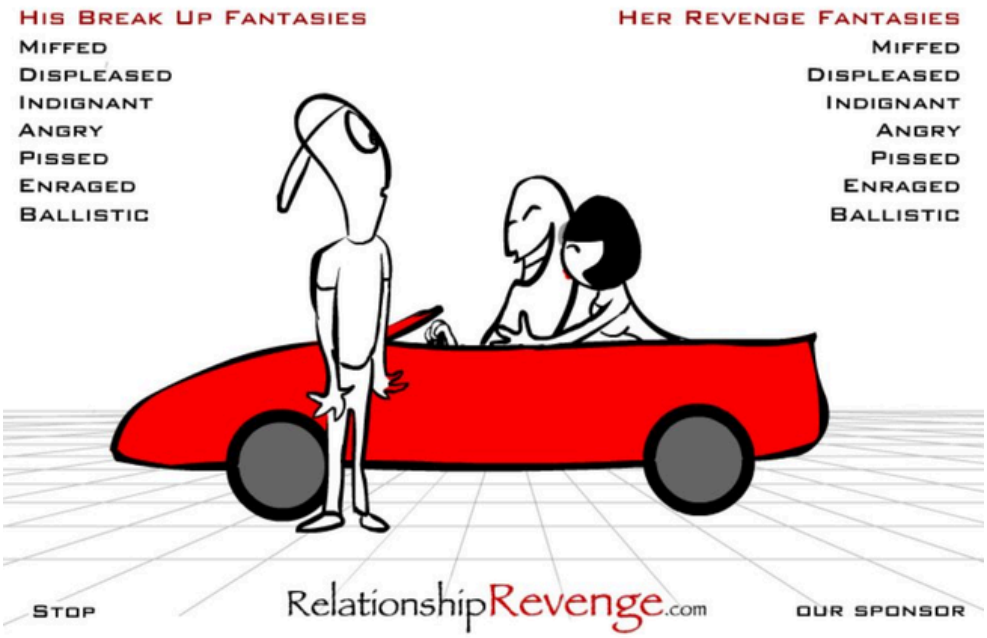
Units
Turrets
Specials
Upgrades
Your Base Health
1000/1000
1000/1000
Enemy Base Health
Options
Game speed x1
Play part 1
6 / 10 Pop
1100 Xp
1840 Gold

Mousteland
The Gift Shop
Level:
10
Score:
108040
Fx
3


Items
I have to get out of here before the cops arrive...
I'm Stuck | More games at ArcadeCabin.com

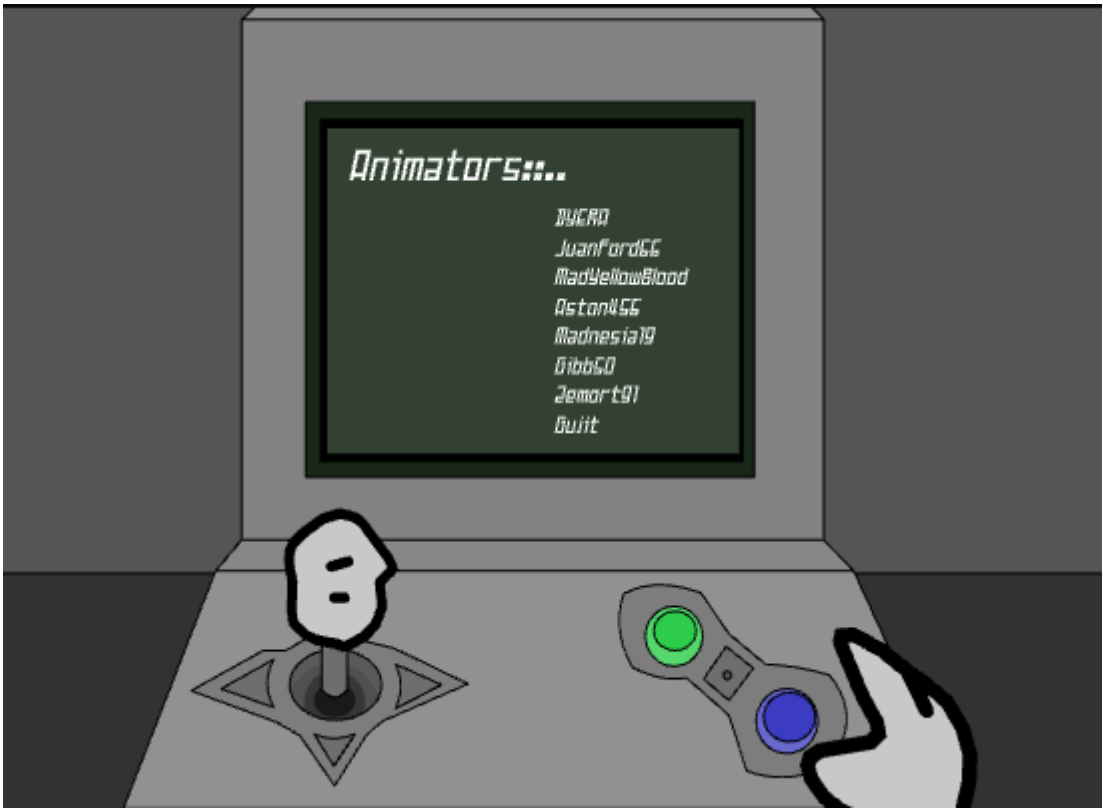

26
Intentos
26
Puntos
112


moves
19/24


His Break Up Fantasies
Miffed
Displeased
Indignant
Angry
Pissed
Enraged
Ballistic
Her Revenge Fantasies
Miffed
Displeased
Indignant
Angry
Pissed
Enraged
Ballistic
Stop
RelationshipRevenge.com
our sponsor

DON'T WhackYourBoss
Score: 1 of 19
submit your story
on myspace
more cartoons
no when
no want
no worry
winkler daily
doodie.com
panic

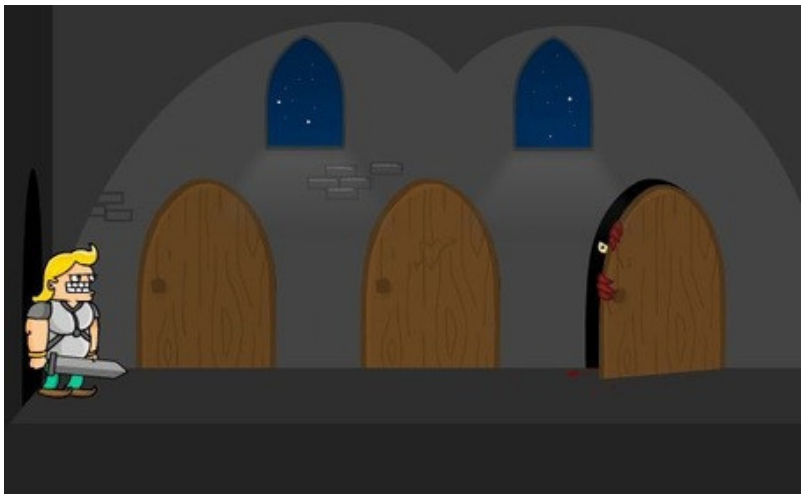
Yeah game.com
ROUND 1-1
More games
5 0
combo

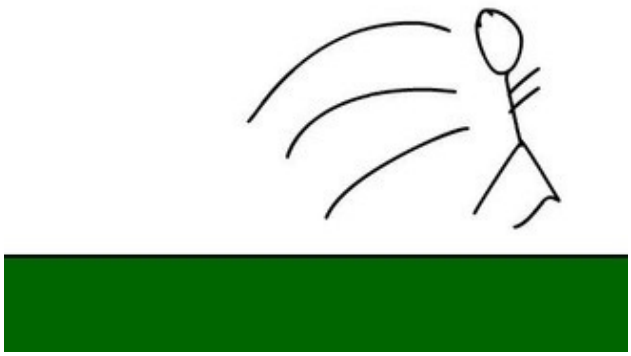

Animators:::..
DyCRO
JuanFordGG
MadYellowBlood
Aston4GG
Madnesia19
GibbGO
Jemort91
Guiit

SCORE 4272
0 / 13
TWOPLAYERGAMES.ORG
Stage:2

SCORE 0000060
LEVEL 0
TIME 0:57
II PAUSE

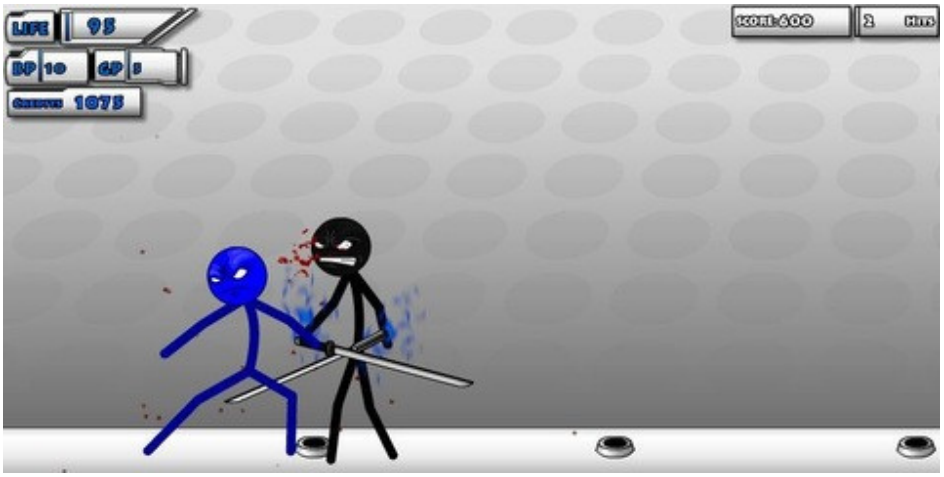
Level - 4





MENU
UNAUTHORIZED CLEARANCE CODE.
ACCESS DENIED.

SCORE 000


LIFE 95
SCORE 600
2 HITS
1075

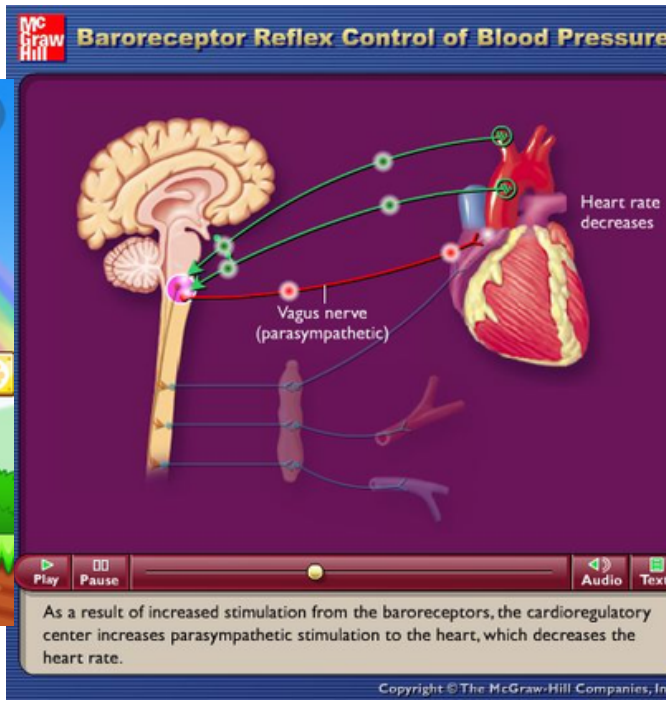
NEXT TURN
STRONG
25
MP:40
MANUAL
MP:50

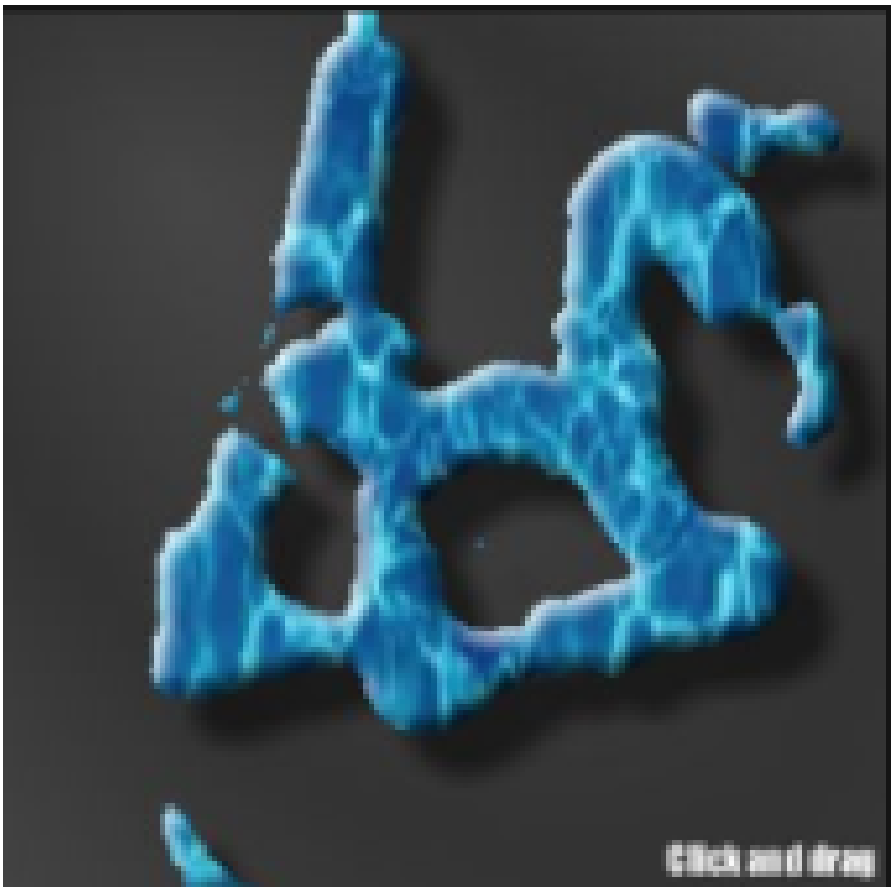
100
20
Presse "P" for pause and Items

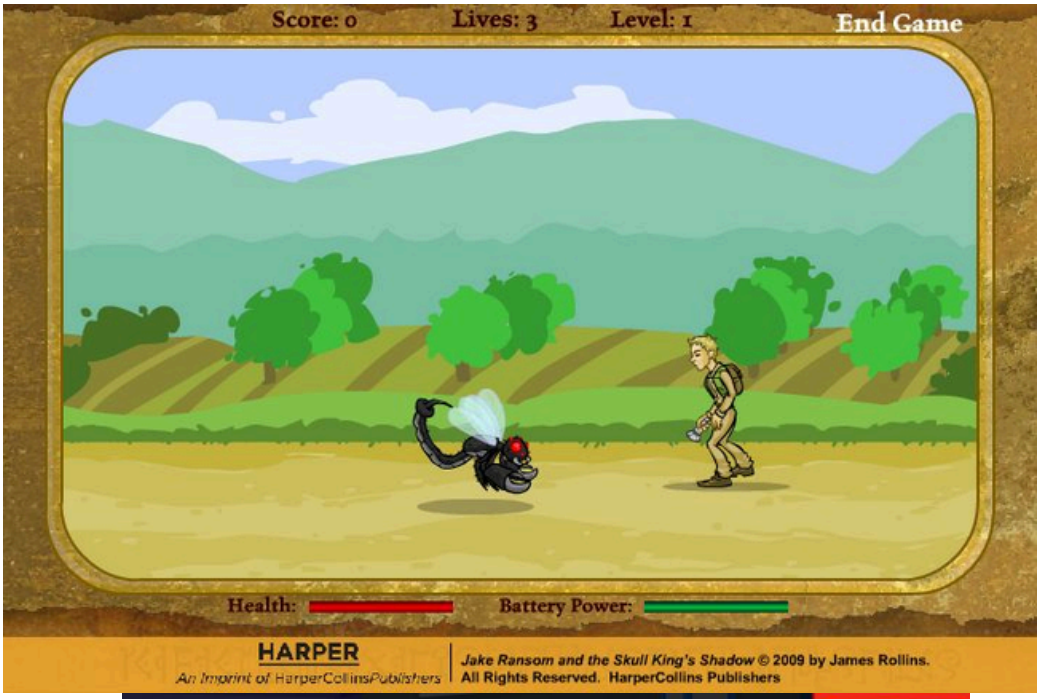
102
SCORE 535
65/70

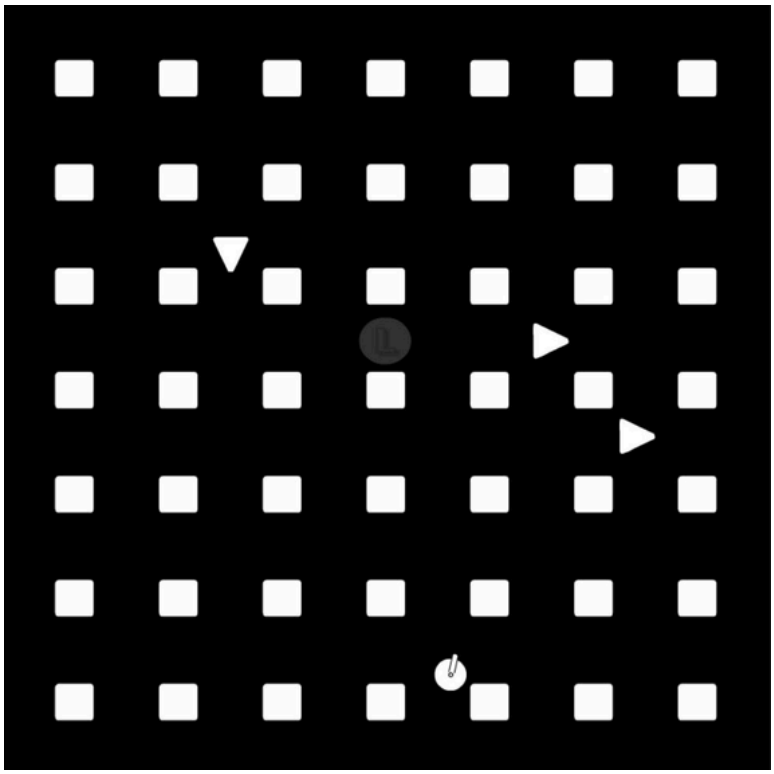
660

x 5
x 17
x 3
00010950
x 128

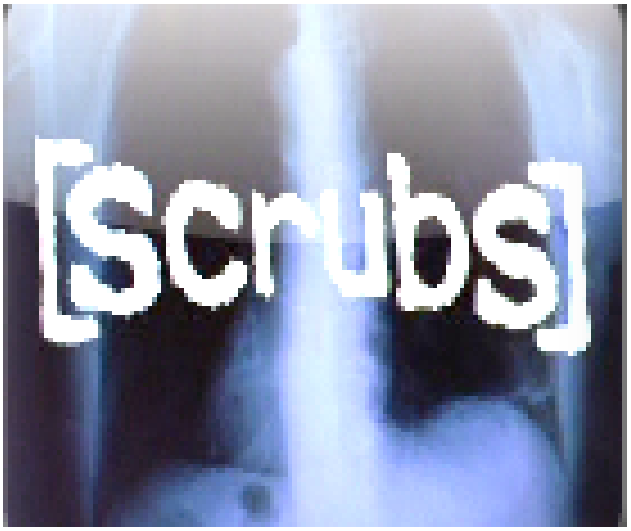

Baroreceptor Reflex Control of Blood Pressure
Heart rate decreases
Vagus nerve (parasympathetic)
Play
Pause
Audio
As a result of increased stimulation from the baroreceptors, the cardioregulatory center increases parasympathetic stimulation to the heart, which decreases the heart rate.
Copyright © The McGraw-Hill Companies, Inc

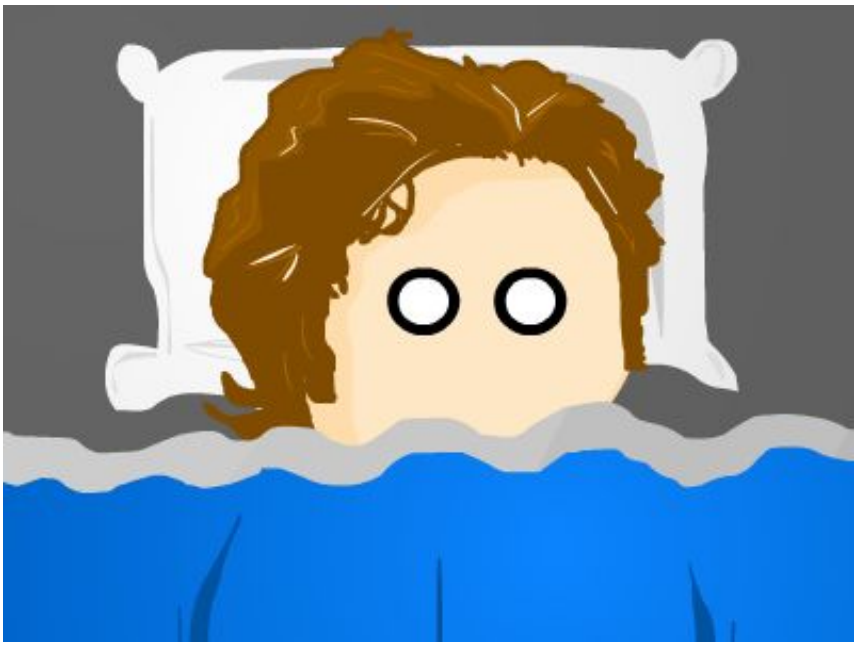

Click and drag

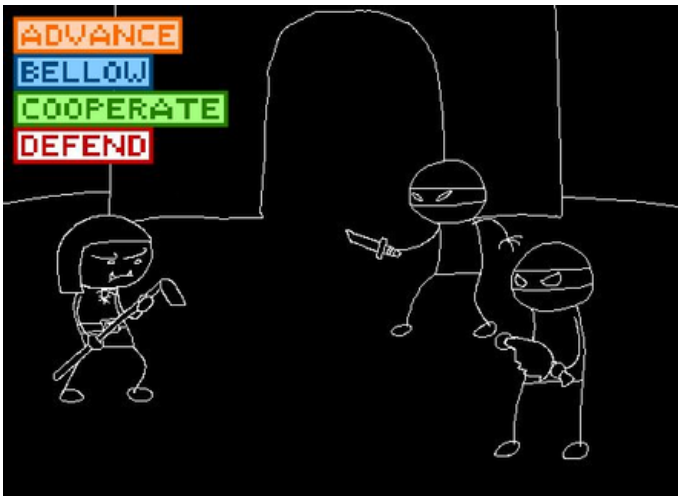

Score: 0
Lives: 3
Level: 1
End Game
Health:
Battery Power:
HARPER
An Imprint of HarperCollinsPublishers
Jake Ransom and the Skull King's Shadow © 2009 by James Rollins.
All Rights Reserved. HarperCollins Publishers



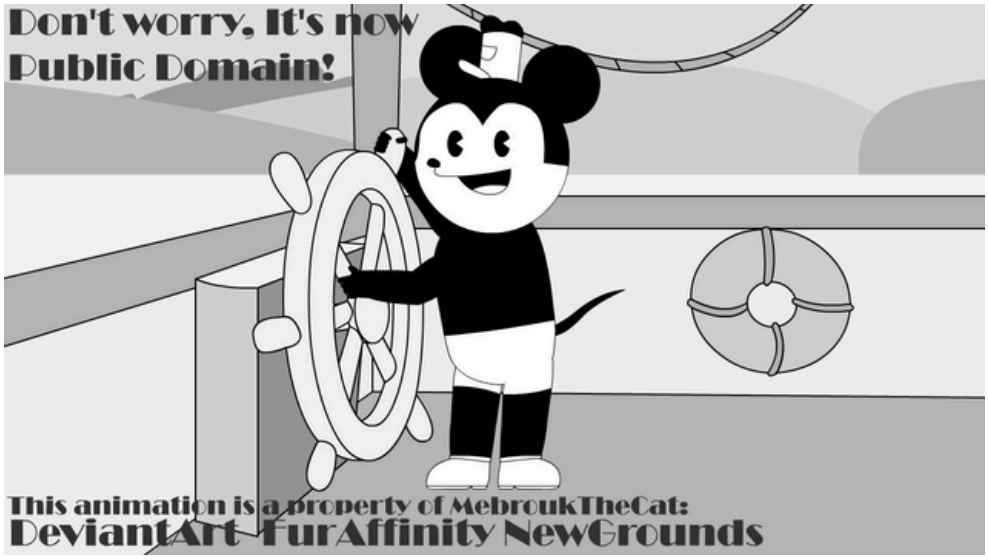
FLASHENSHIN
Kamen Rider Wizard


[scrubs]

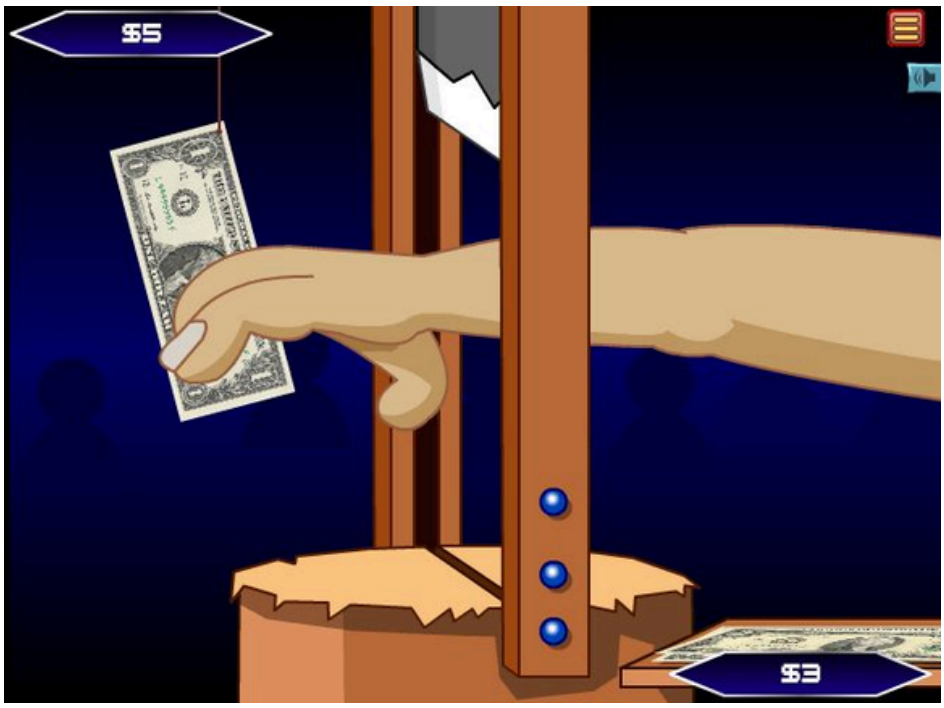



ADVANCE
BELLOW
COOPERATE
DEFEND

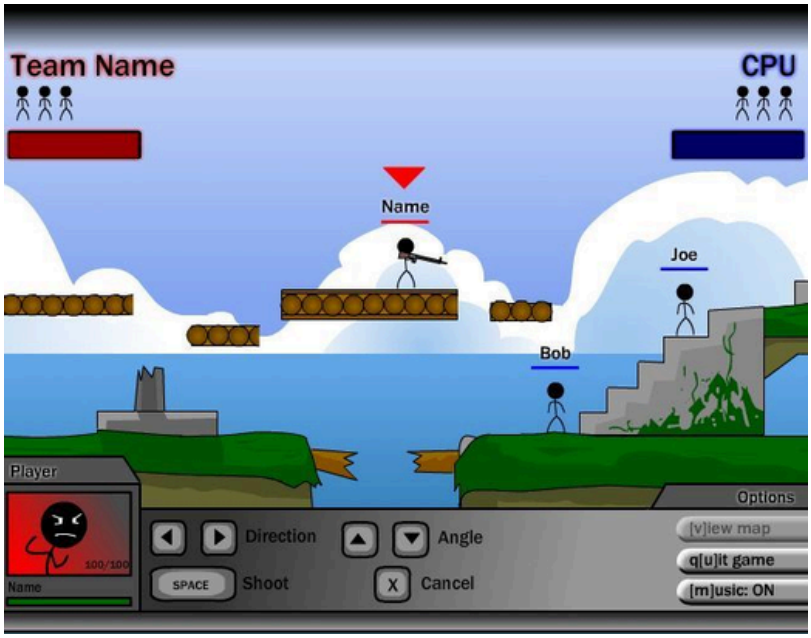
這裏有著一片天
地，讓所有人都有機
會體驗和貓貓狗狗共
度的小鎮生活～


Don't worry, It's now
Public Domain!
This animation is a property of MebroukTheCat:
DeviantArt FurAffinity NewGrounds

Original Manga by:
Hutoshi Miyako [Tomcat]
"Inran ¡CÁRCEL!"
Animation by: NikiSupostat

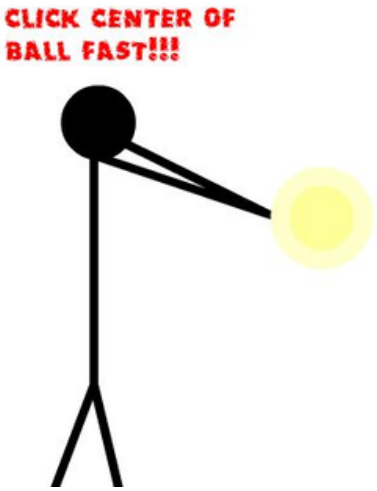


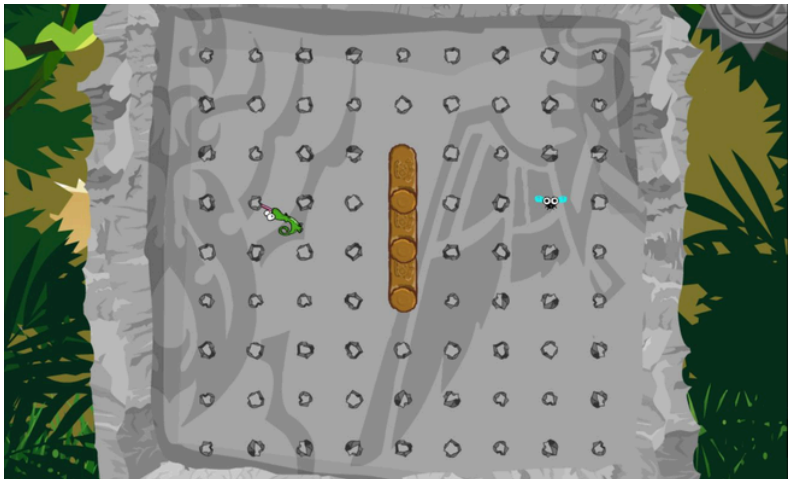
HANDLESS MILLIONAIR

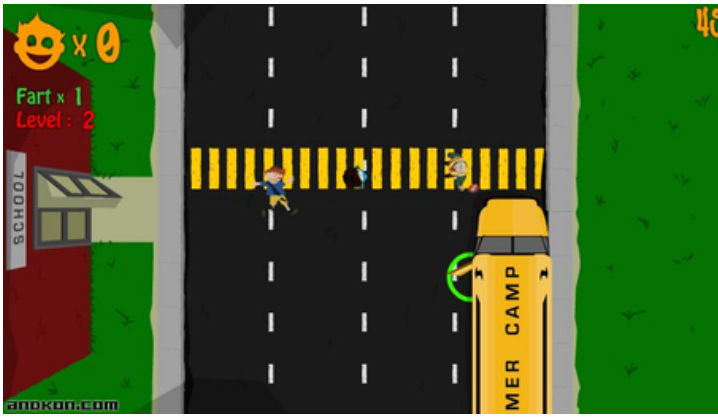

Team Name
CPU
Name
Joe
Bob
Player
Options
Direction
Angle
SPACE
Shoot
X
Cancel
[v]iew map
q[u]it game
[m]usic: ON

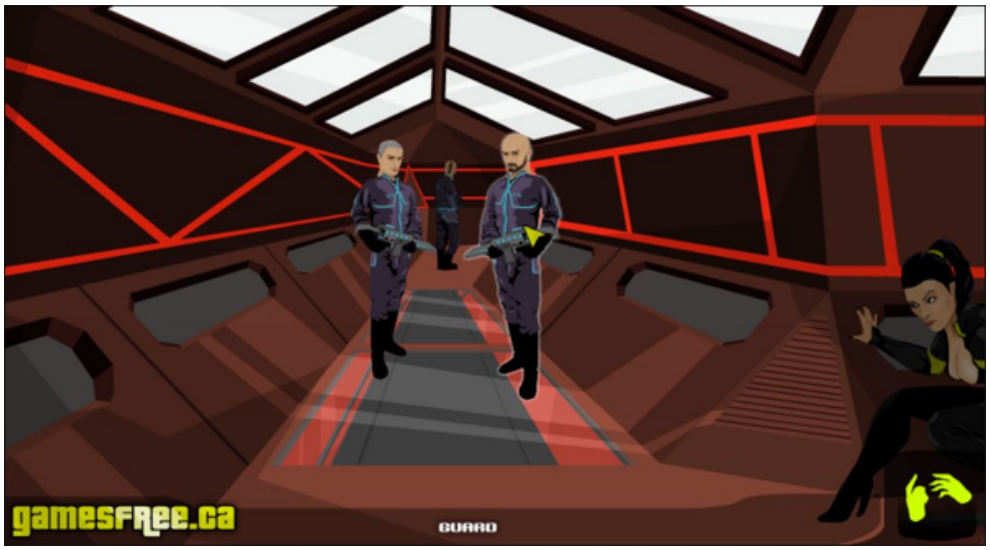
MENU
Kill Shiba Makimura
GAMEFREE.ca

Current aim: -57
23
Team 1
Team 2
Player1
Player2
Player3
Player4
POWER

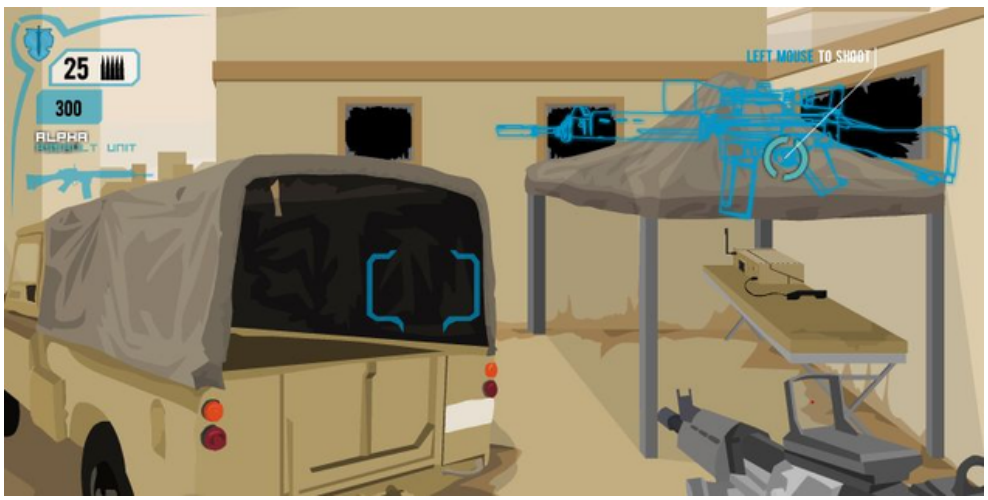

CLICK CENTER OF
BALL FAST!!!

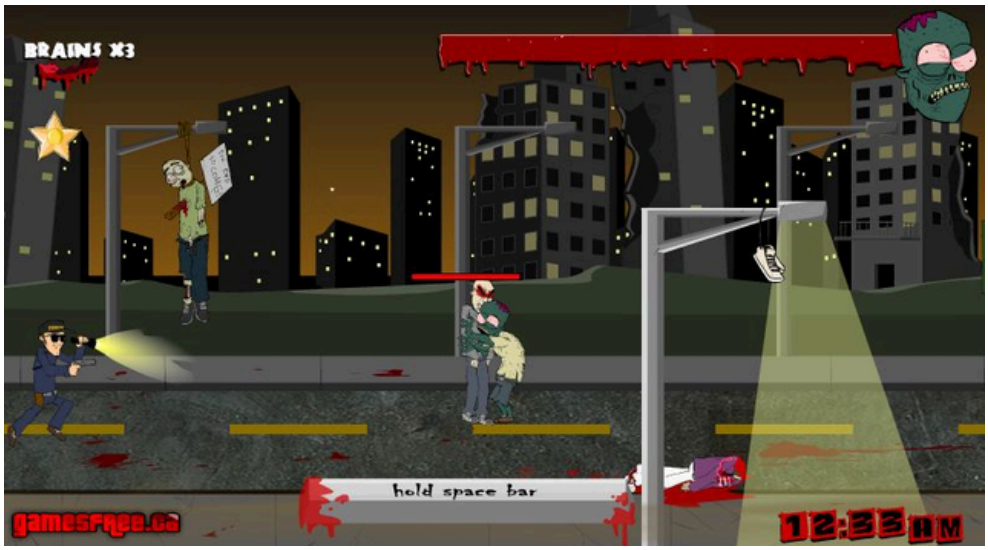



x 0
Fart x 1
Level : 2
SCHOOL
MER CAMP
4dokon.com


gamesFREE.ca
GUARD

deadly venom
ORIGINS


25
300
ALPHA
LEFT MOUSE TO SHOOT

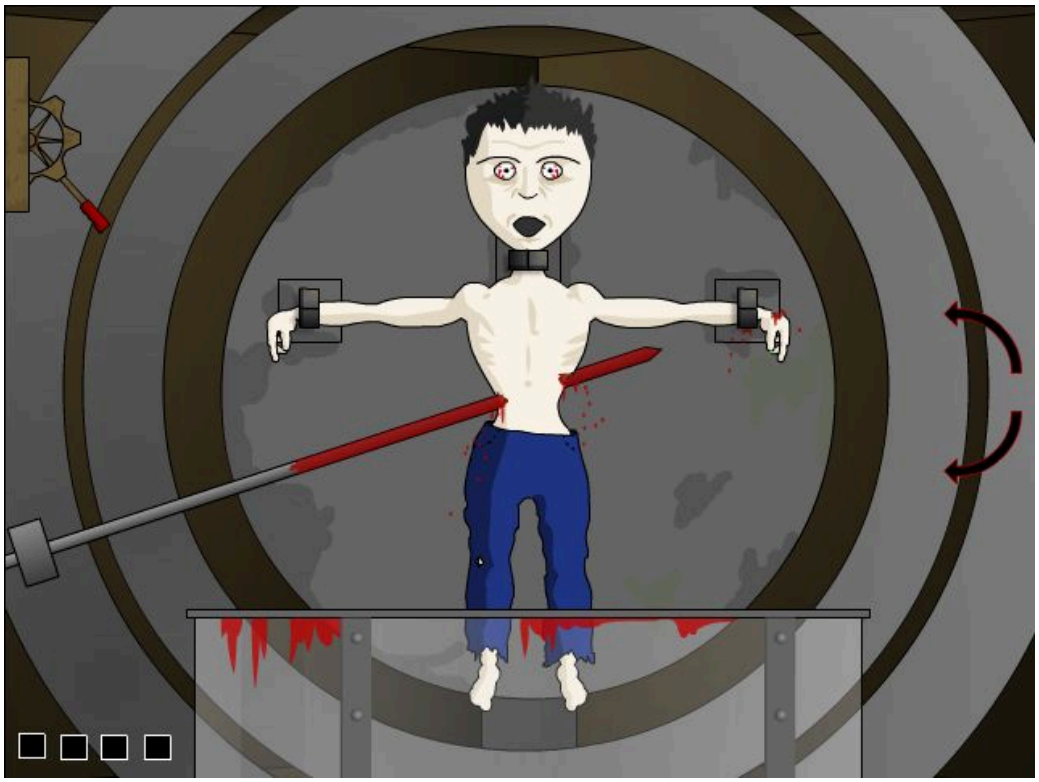

BRAINS X3
hold space bar
gamesfree.ca
12:33 AM

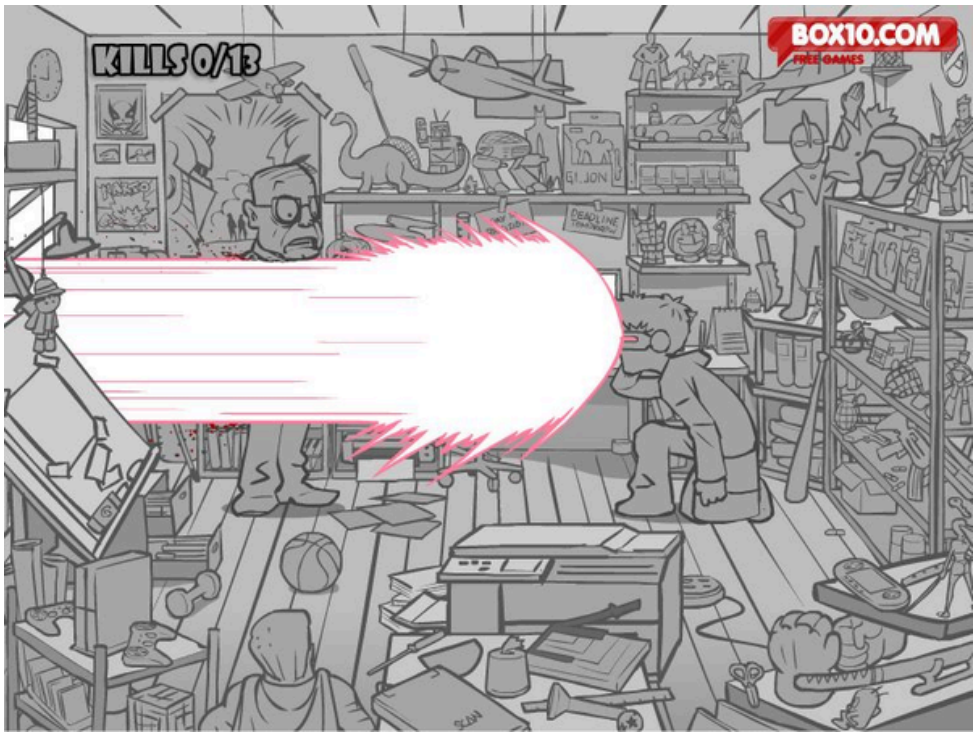
14
75

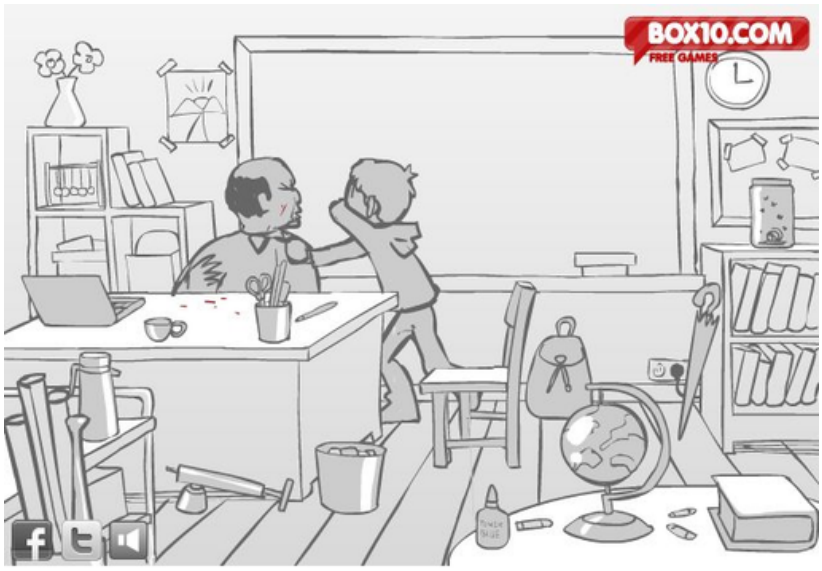
SIFT HEADS
THE
HIDDEN CHAPTER

SIFT HEADS
ON MOBILE
gamesfree.ca
85000
5

ARCADECABIN.COM
Reset
Customize
Quality:
High
Medium
Low

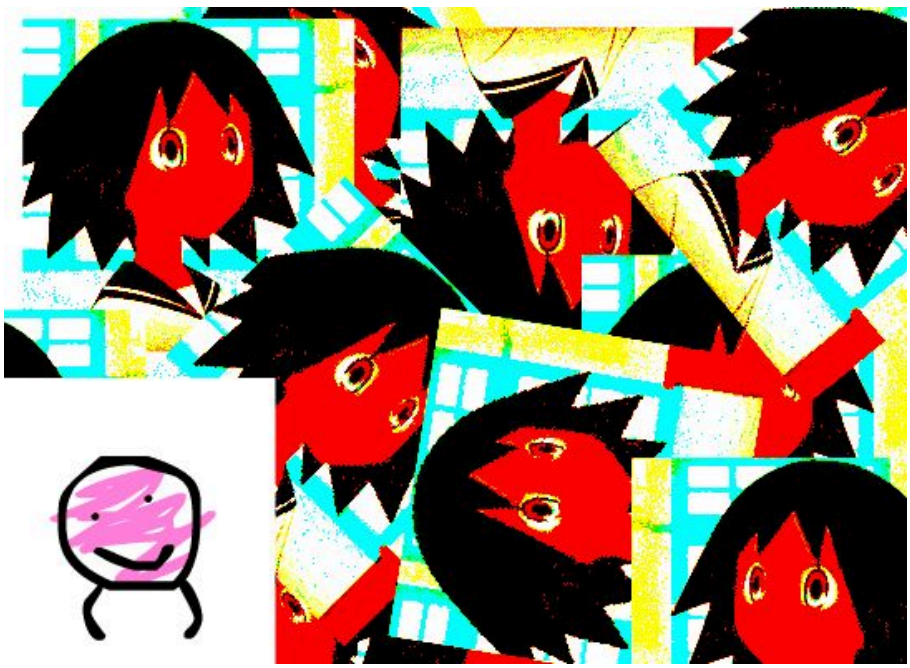


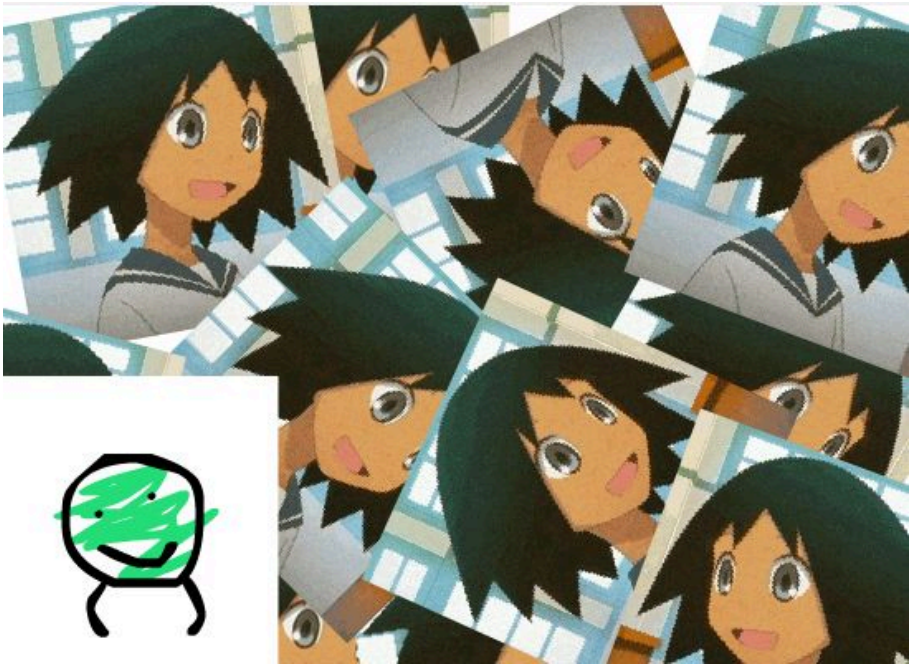


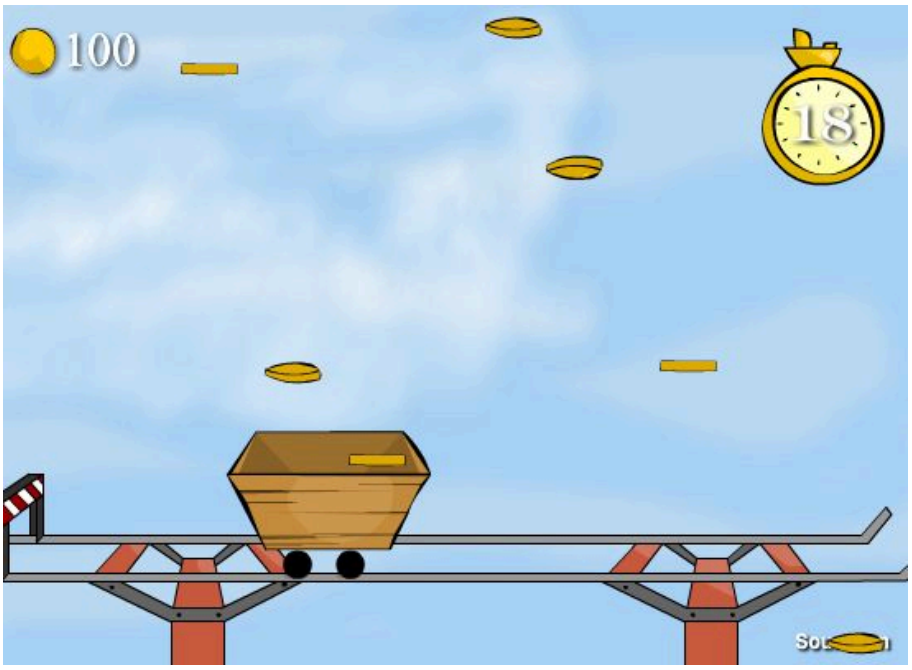


Don'tWhackYourTeacher Score 3/10

WHACKYOURPC.com
Score: 3 of 6

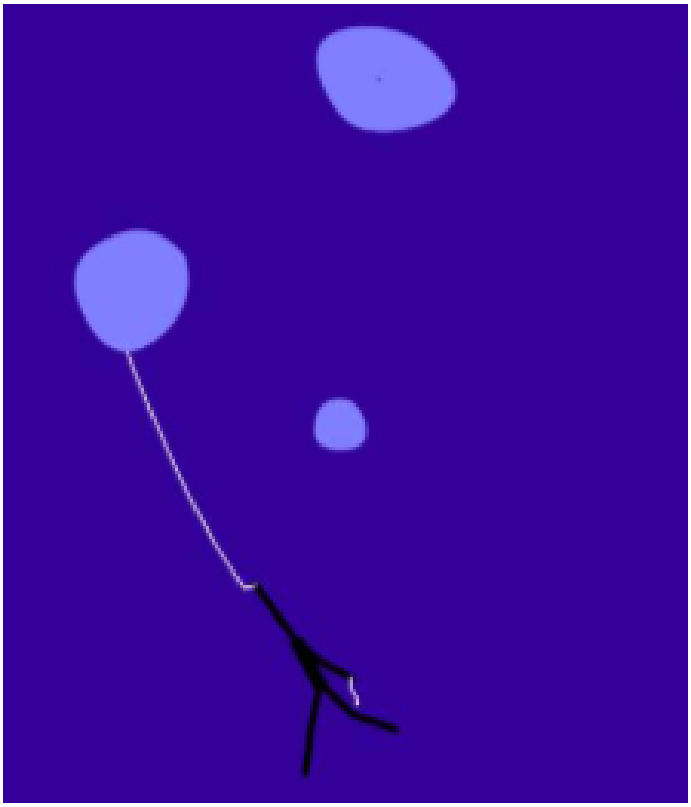


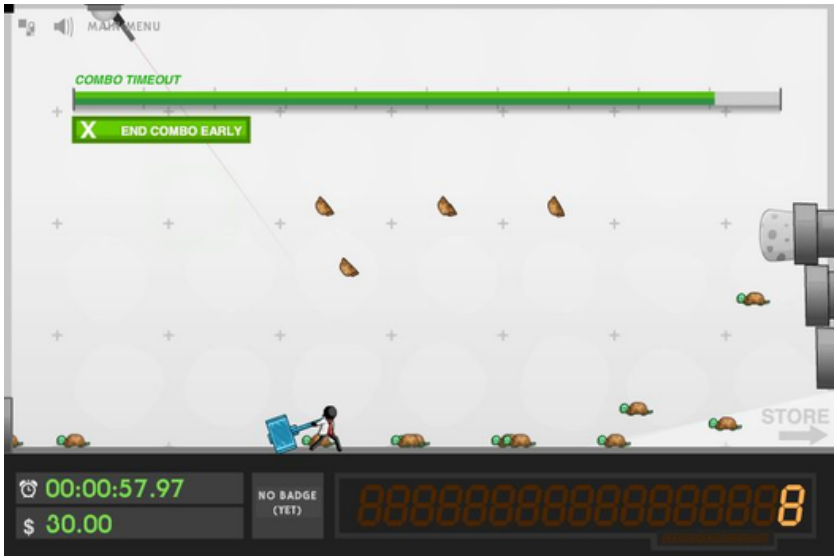


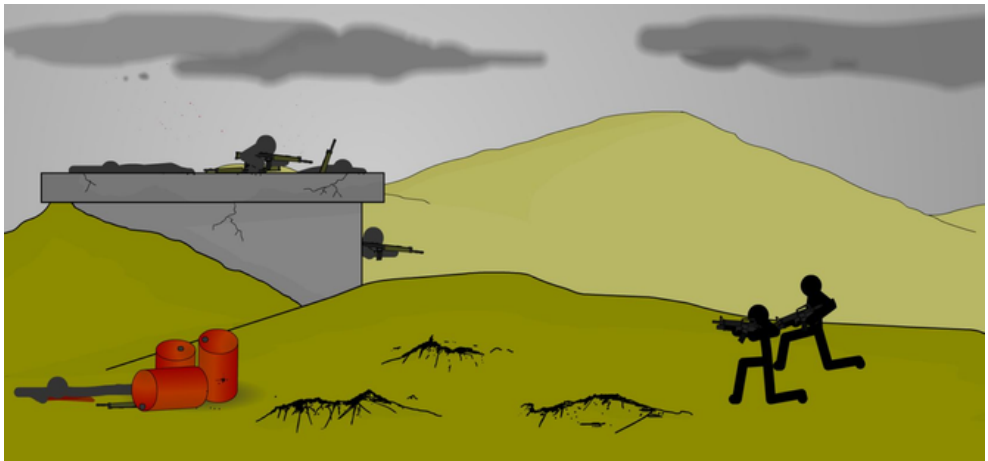

100
18

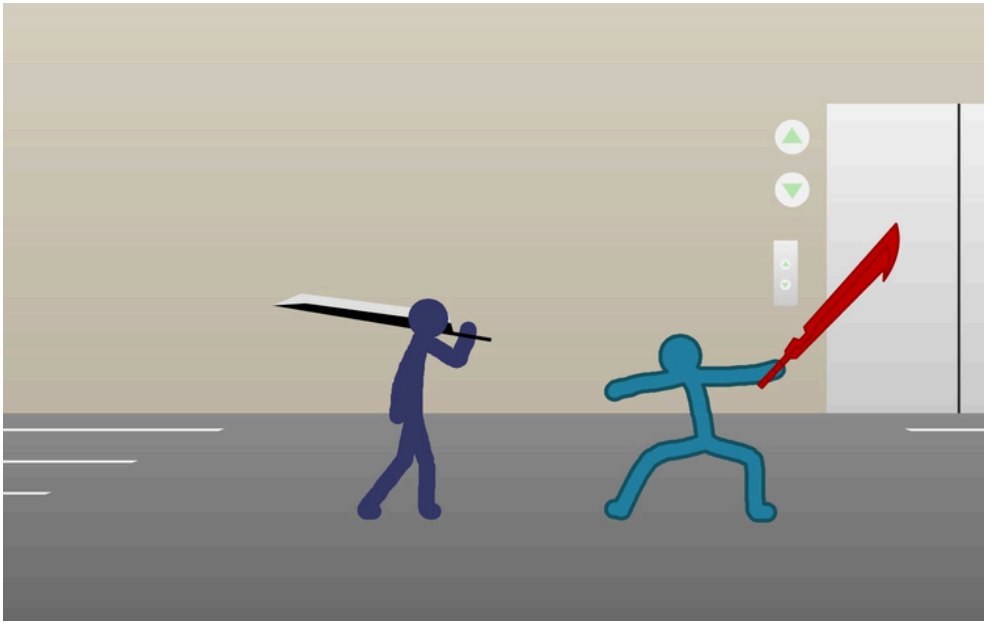
R.I.P
Kitty
Krew
Dead as
Fuck

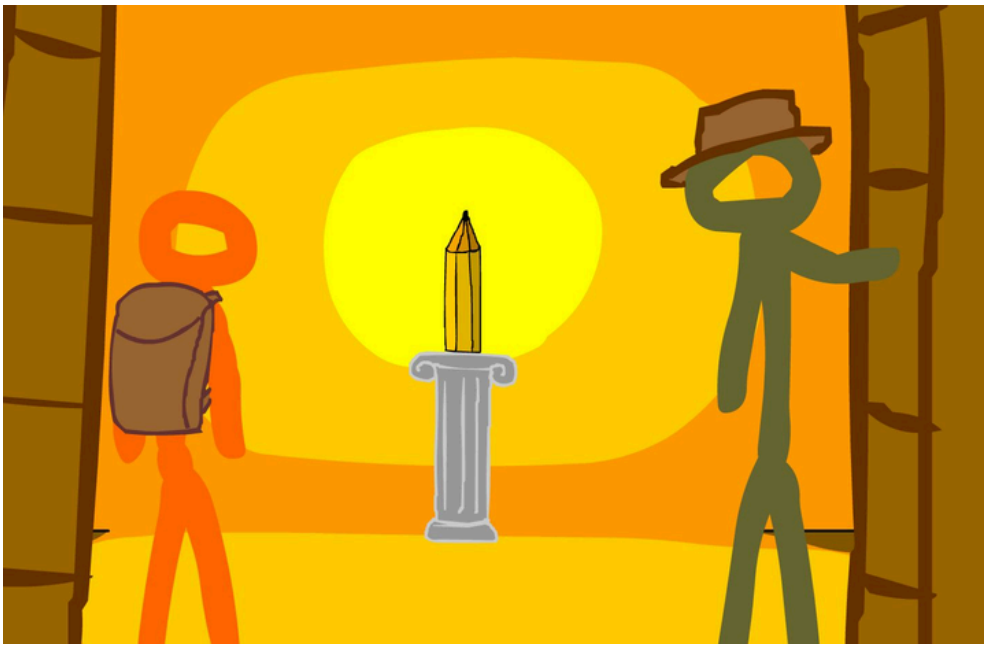
score
290
CLICK ANYWHERE TO GIVE UP

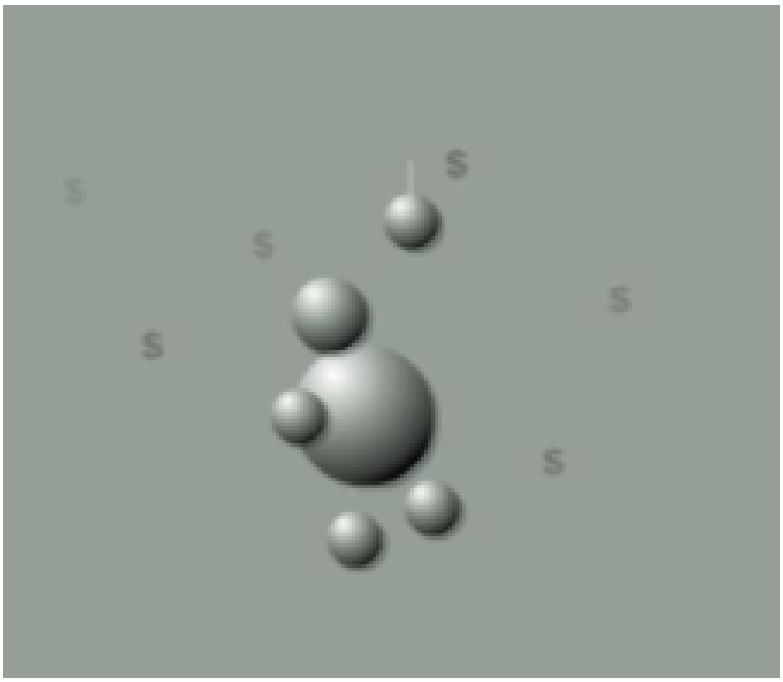


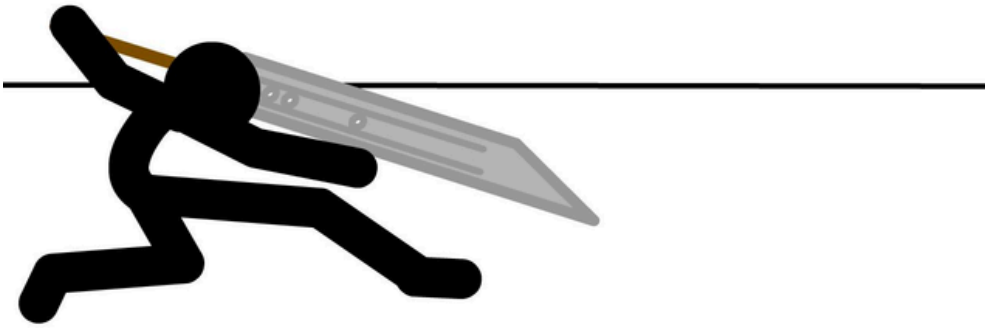

MAIN MENU
COMBO TIMEOUT
END COMBO EARLY
STORE
00:00:57.97
$ 30.00
NO BADGE (YET)

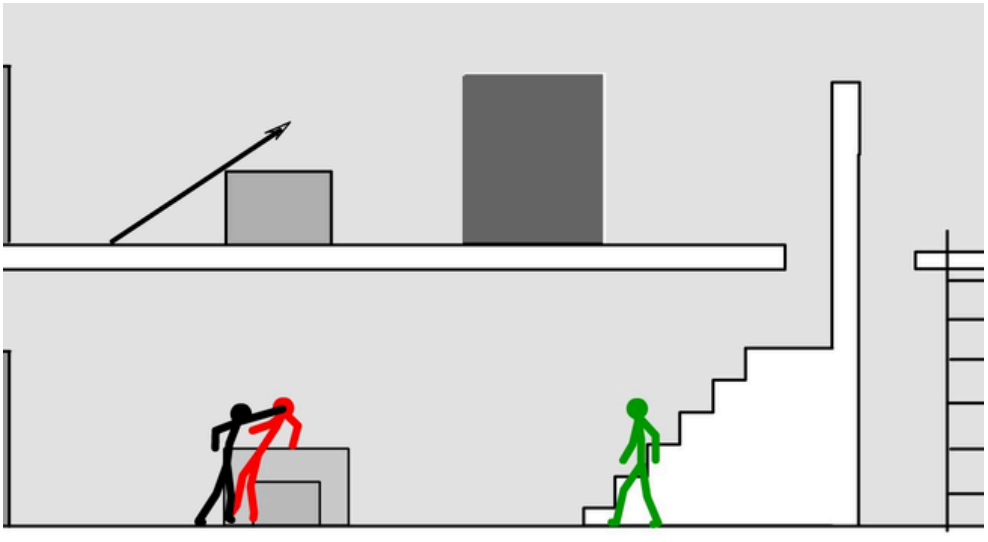




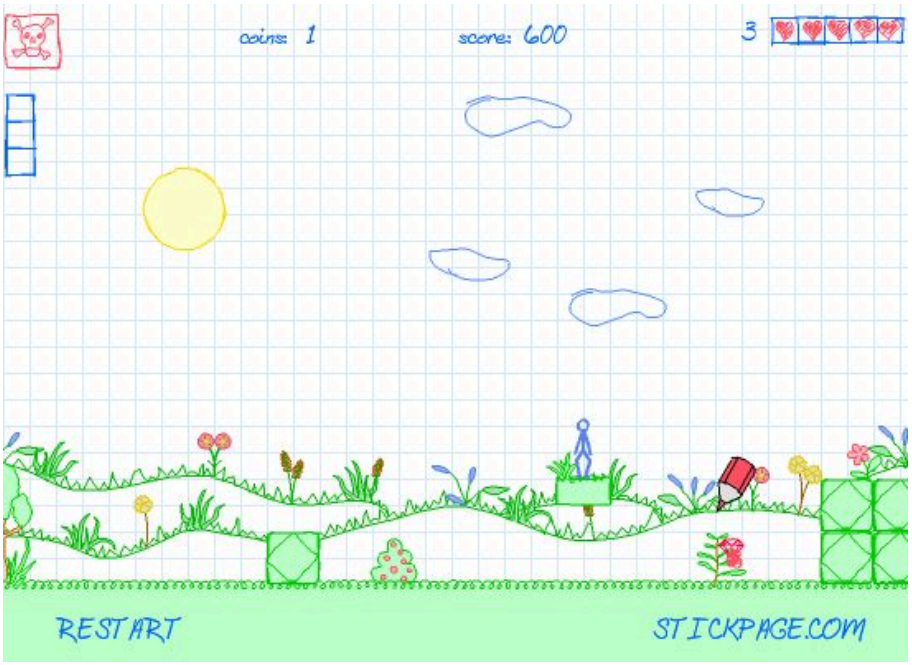




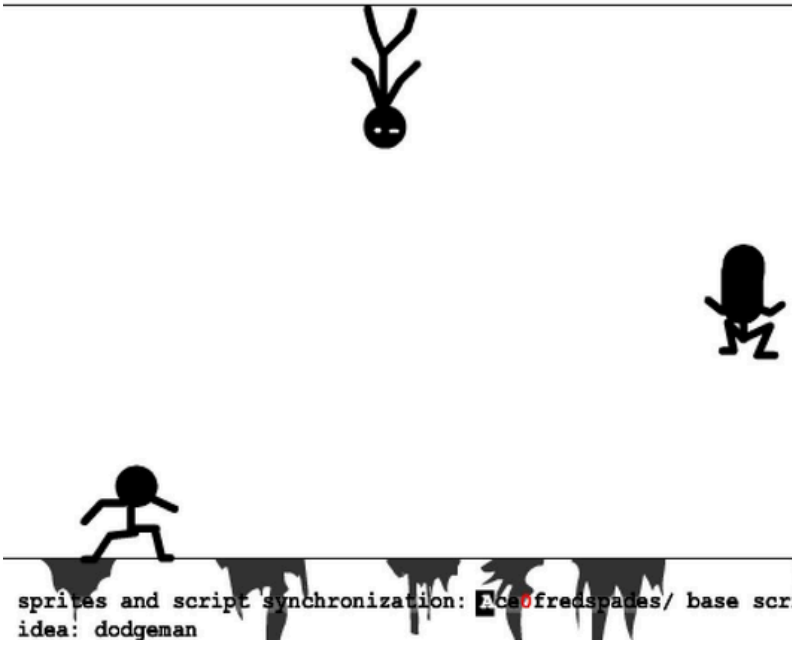




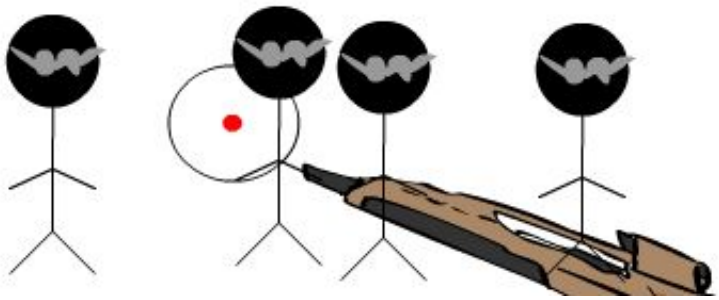
Wow...

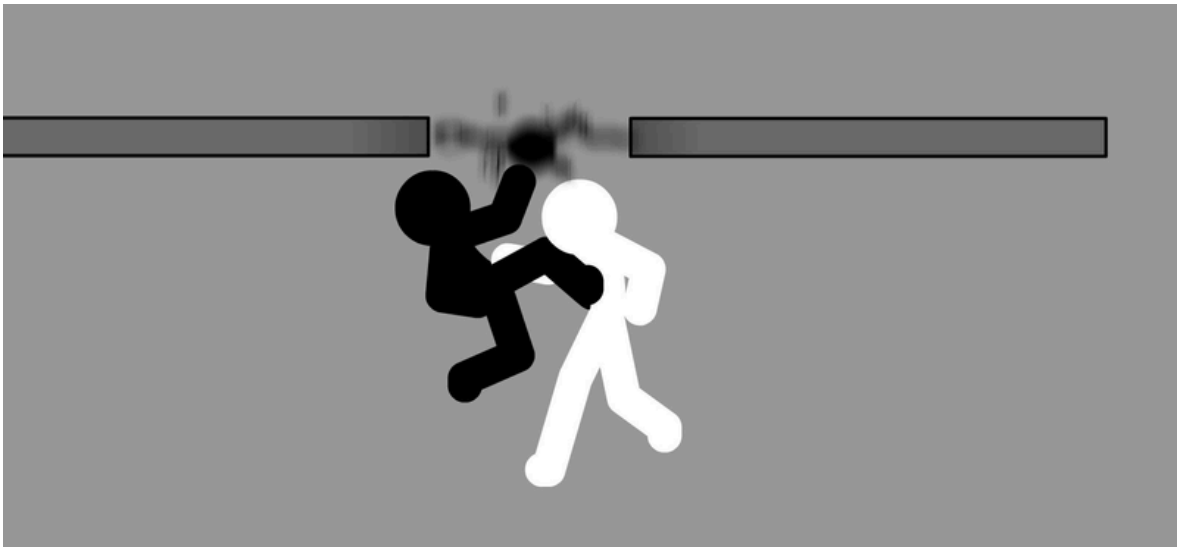

coins: 1
score: 600
3
RESTART
STICKPAGE.COM

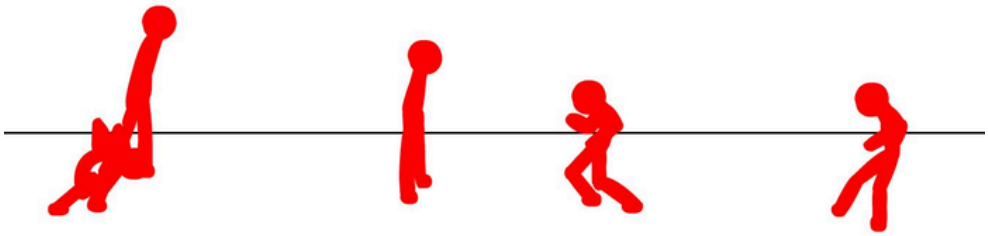
AceOfredspades.deviantart.com with the assistance of K1ma.deviantart.com

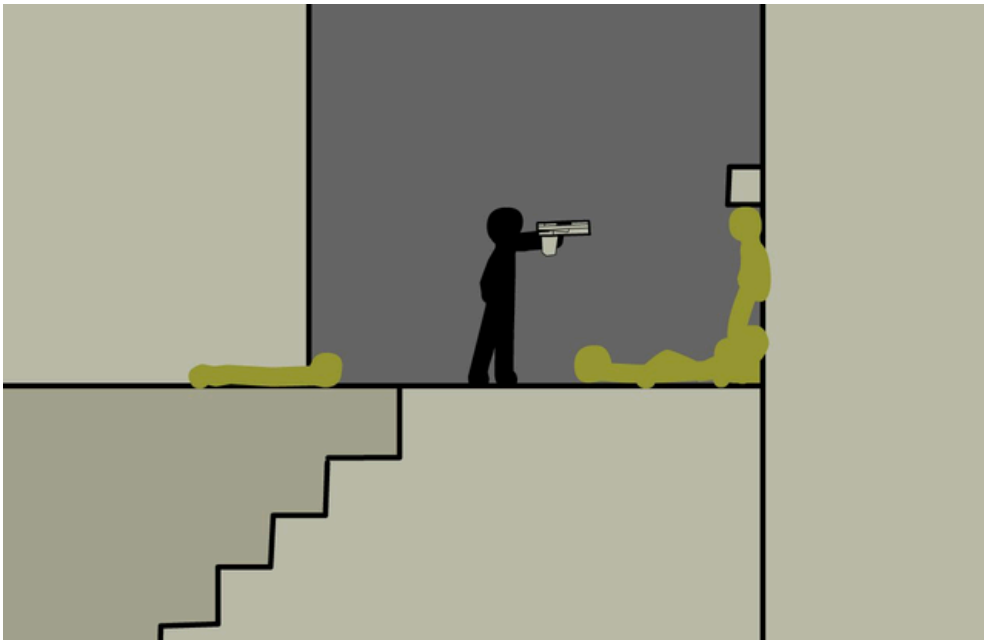


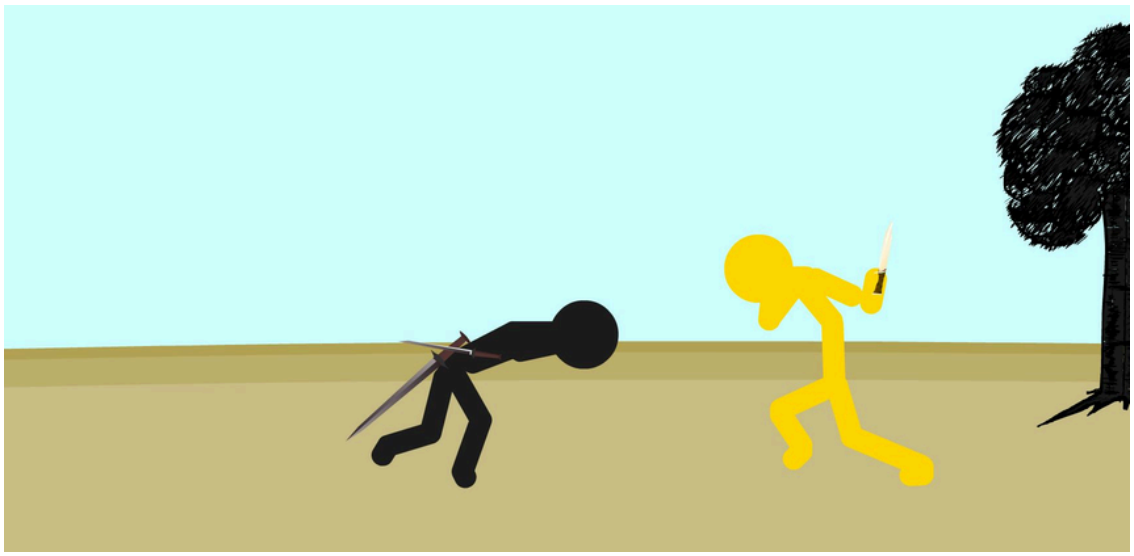
Powered by Sothink

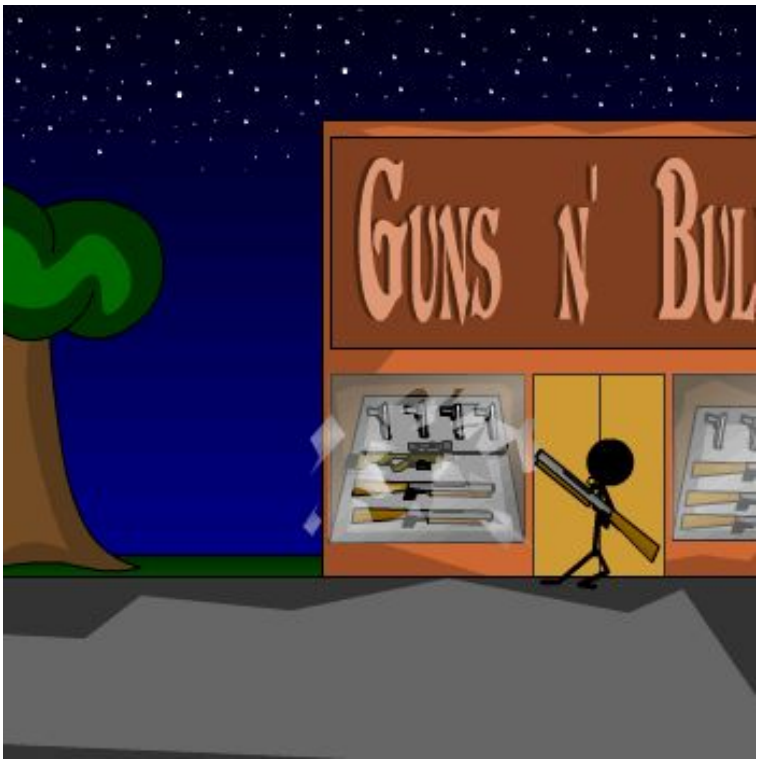


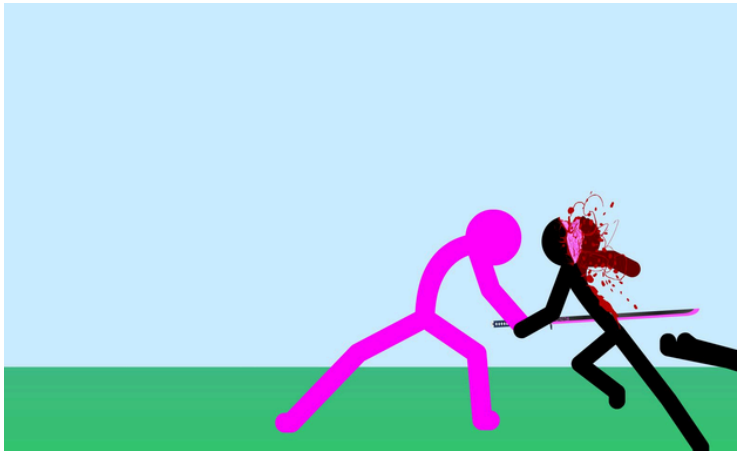


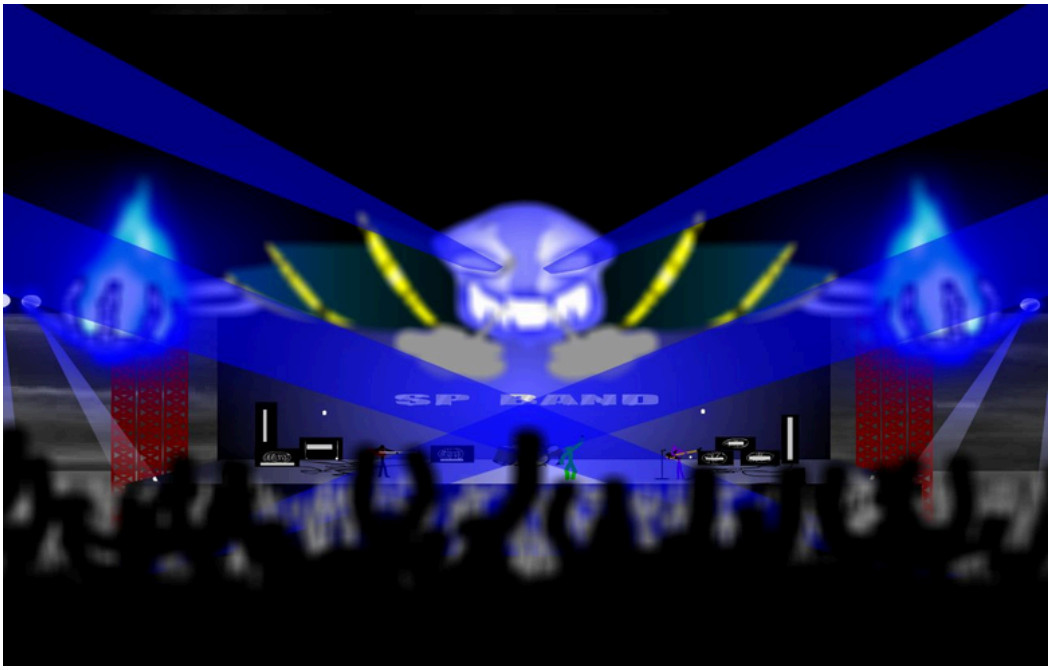


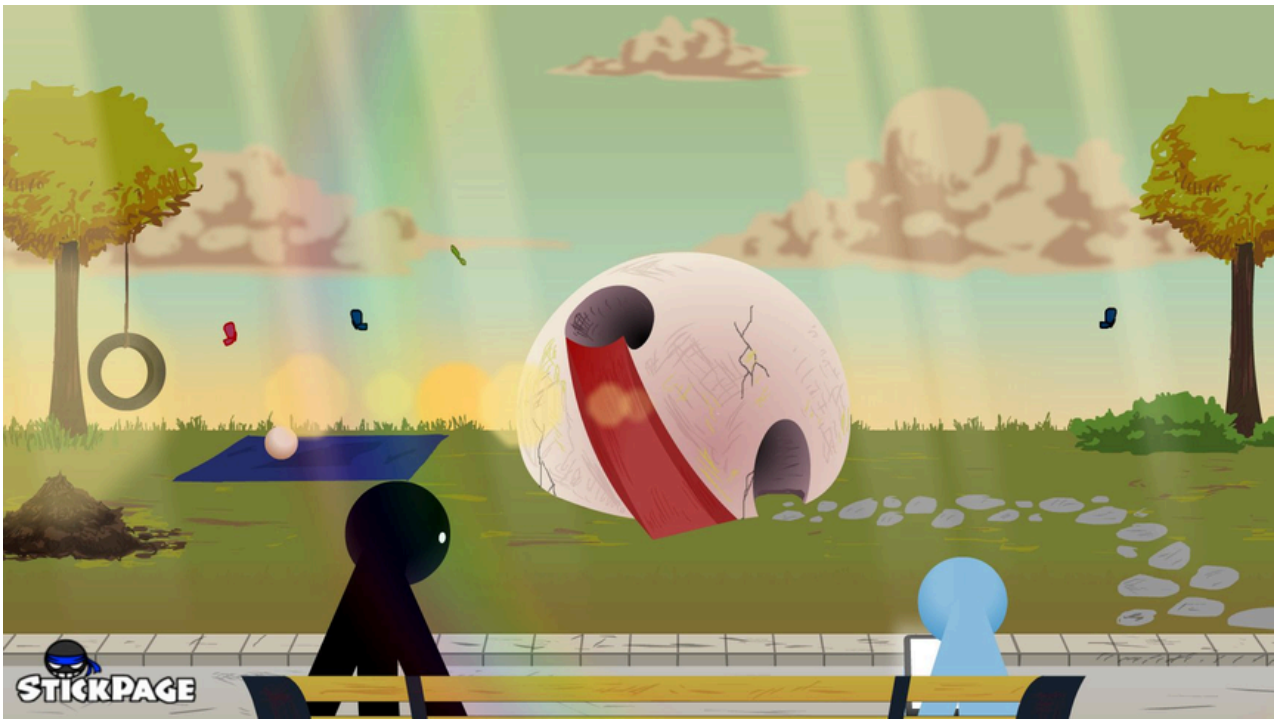


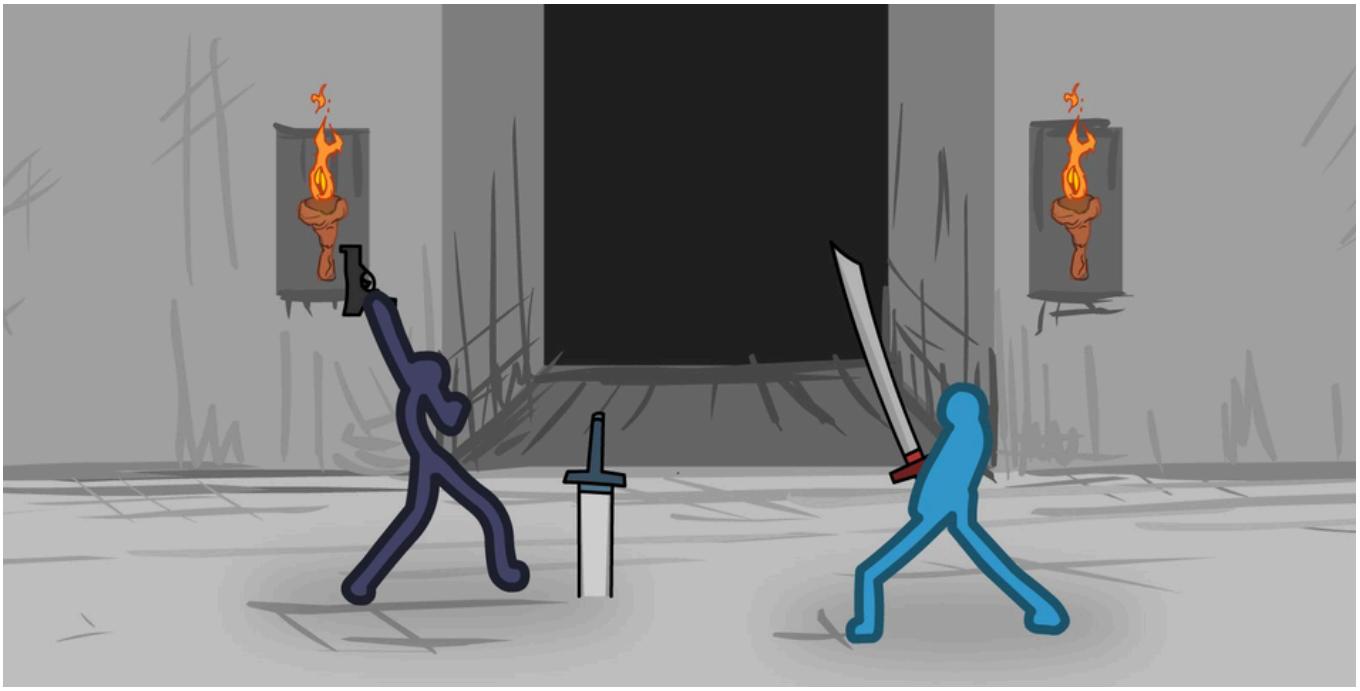


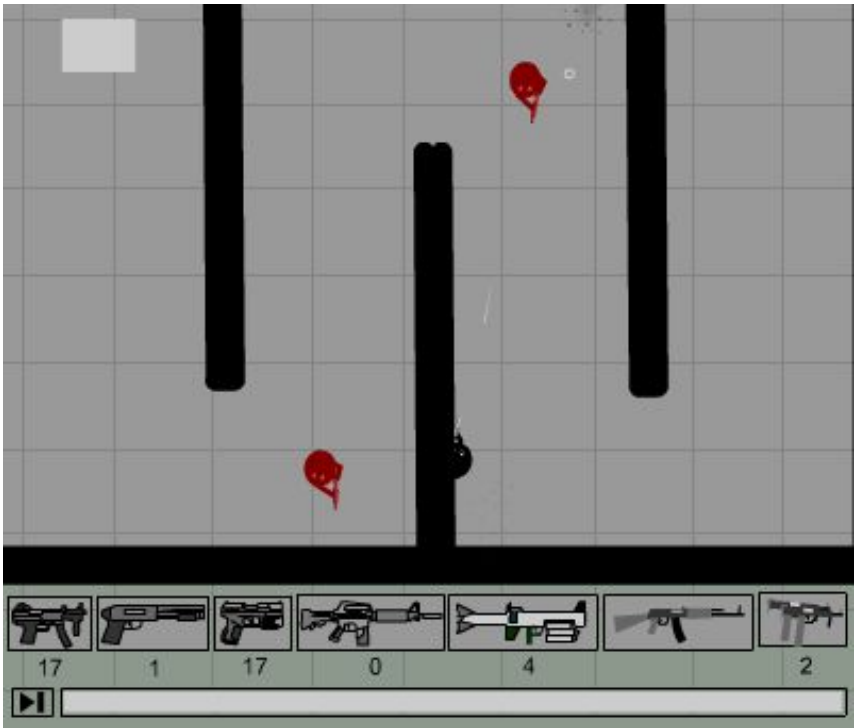

GUNS N' BUL

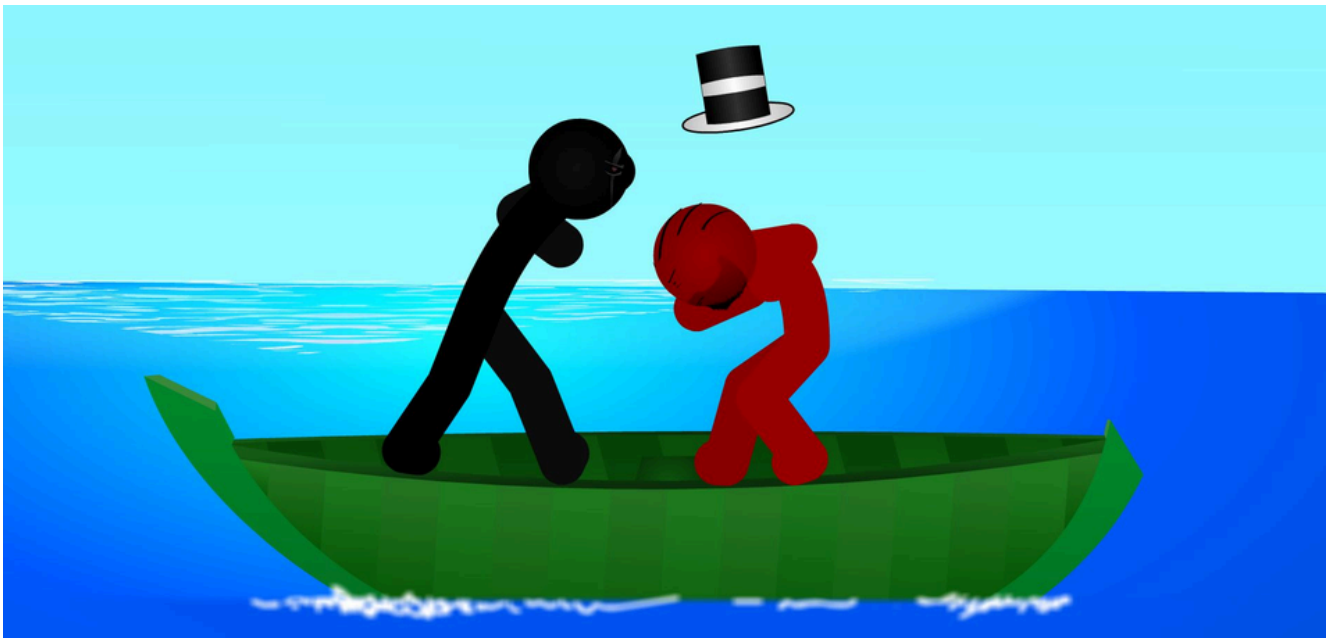


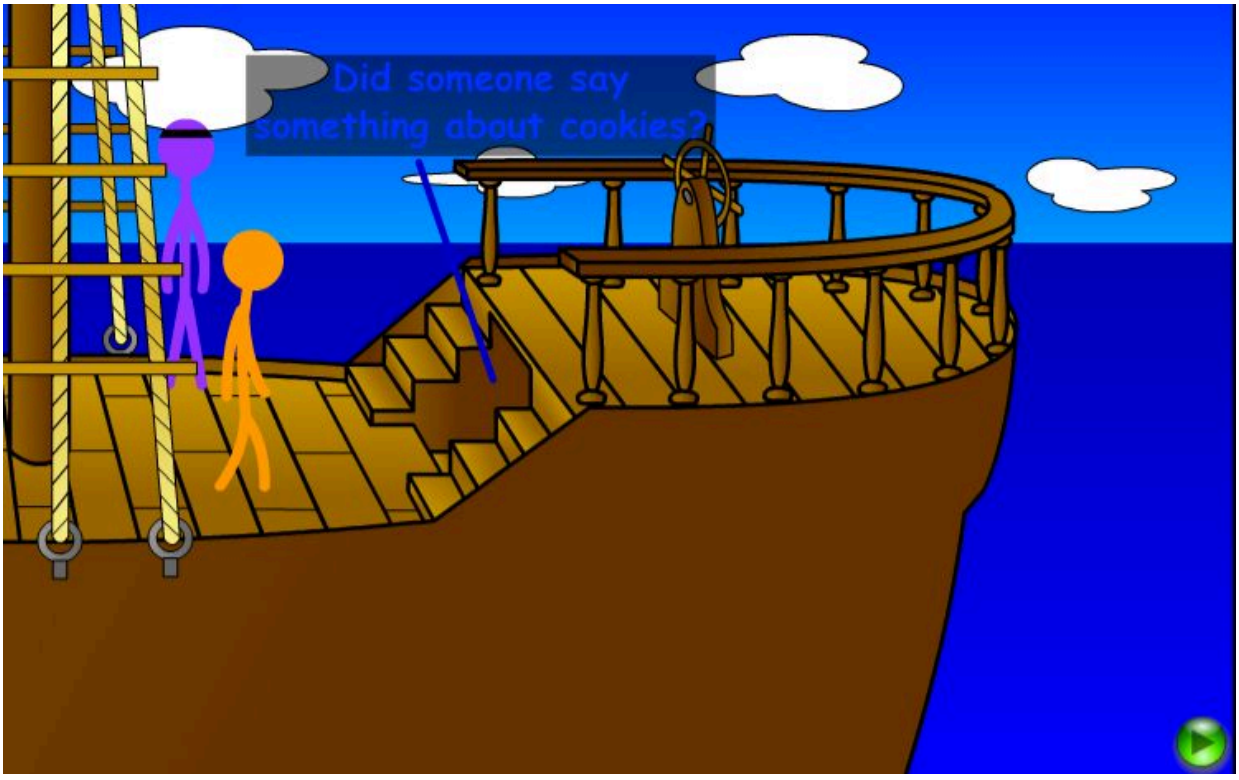

SP BAND


STICKPAGE

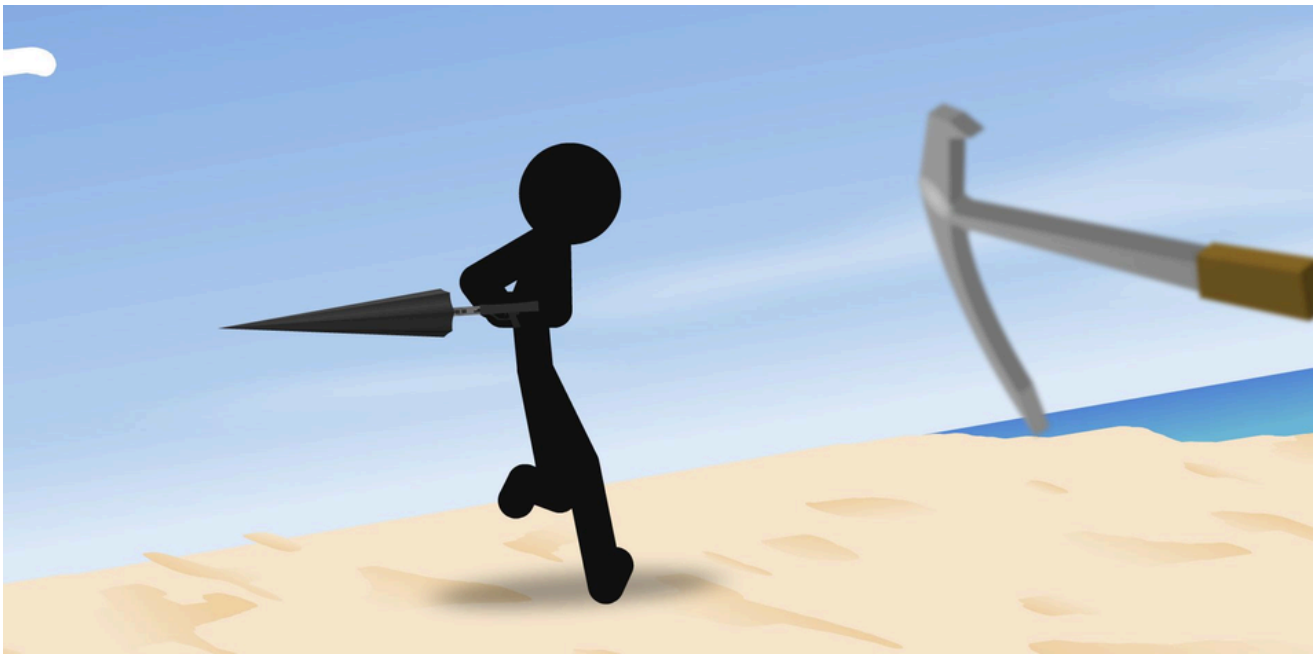



17
1
17
0
4
2

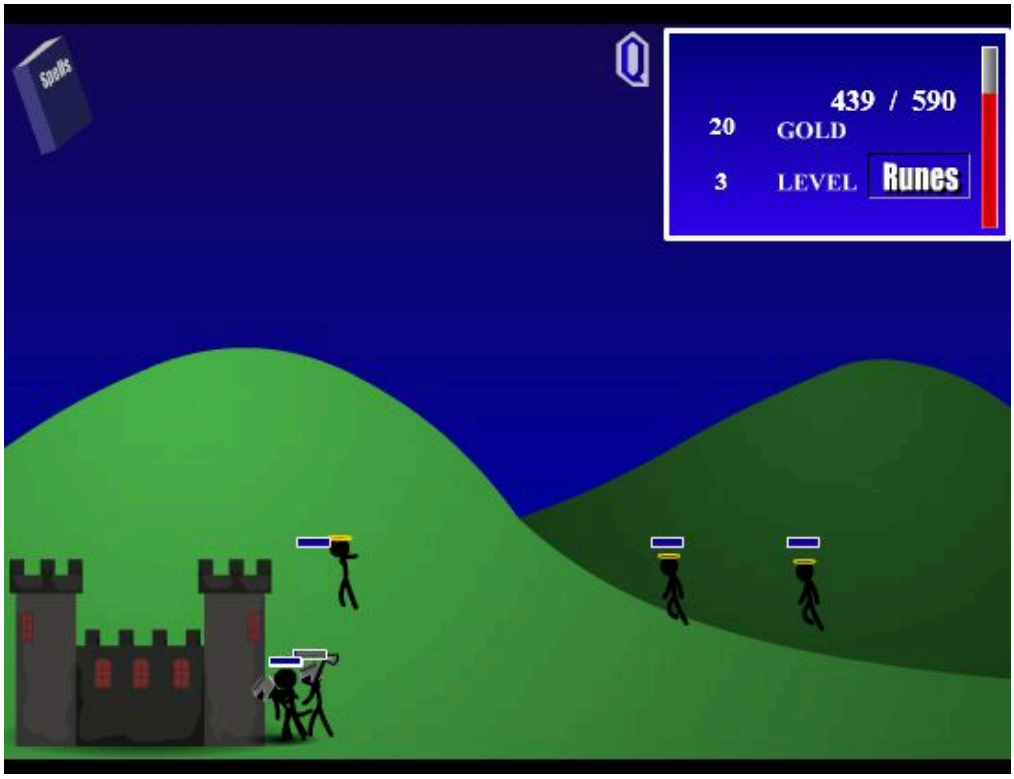



Did someone say
something about cookies?

Stickpage.com

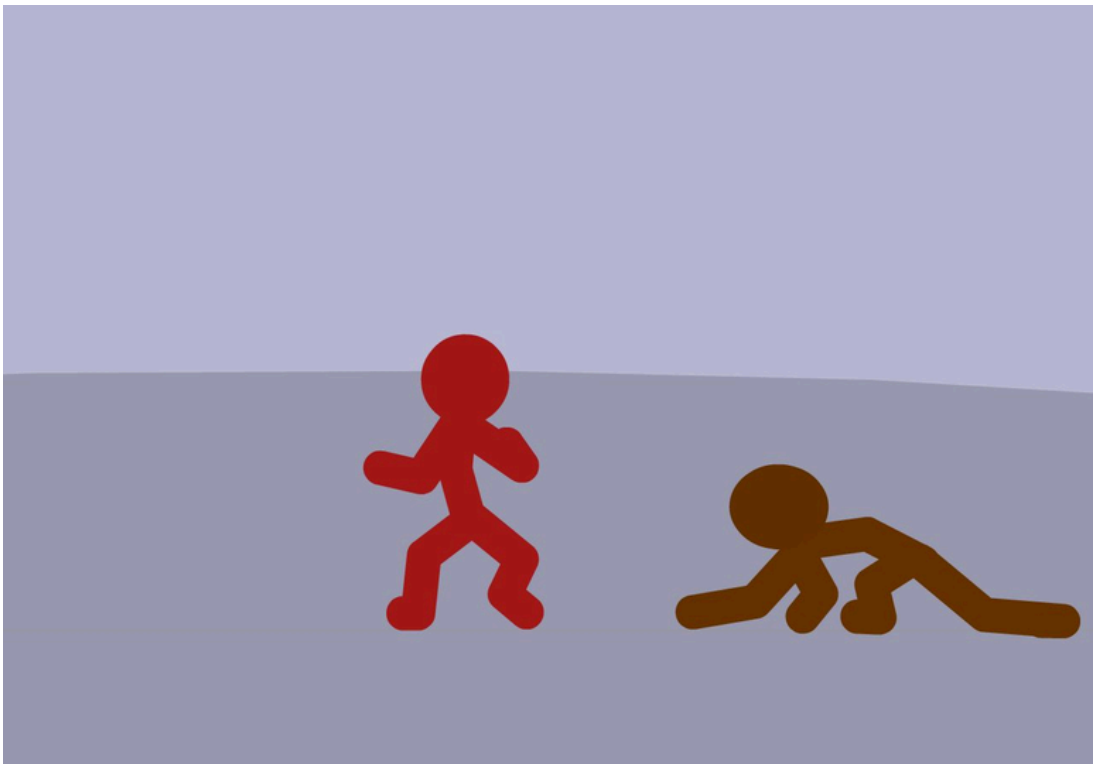


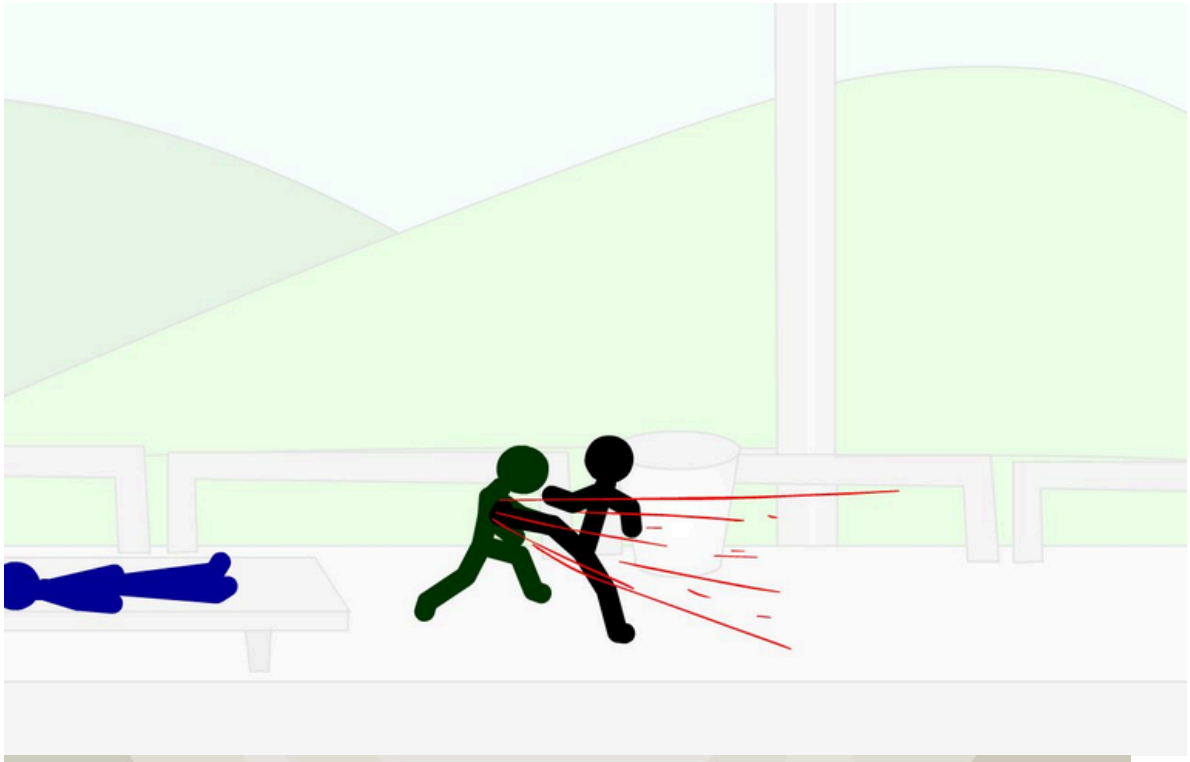
LEVEL: 4
SCORE: 4535
TIME BONUS: 58
X 10
StickPage.com
PAUSE


Spells
439 / 590
20 GOLD
3 LEVEL
Runes

SCORE: 3
TIME: 43
www.stickpage.com
LEVEL:1
quality[h]
LIFE: 103

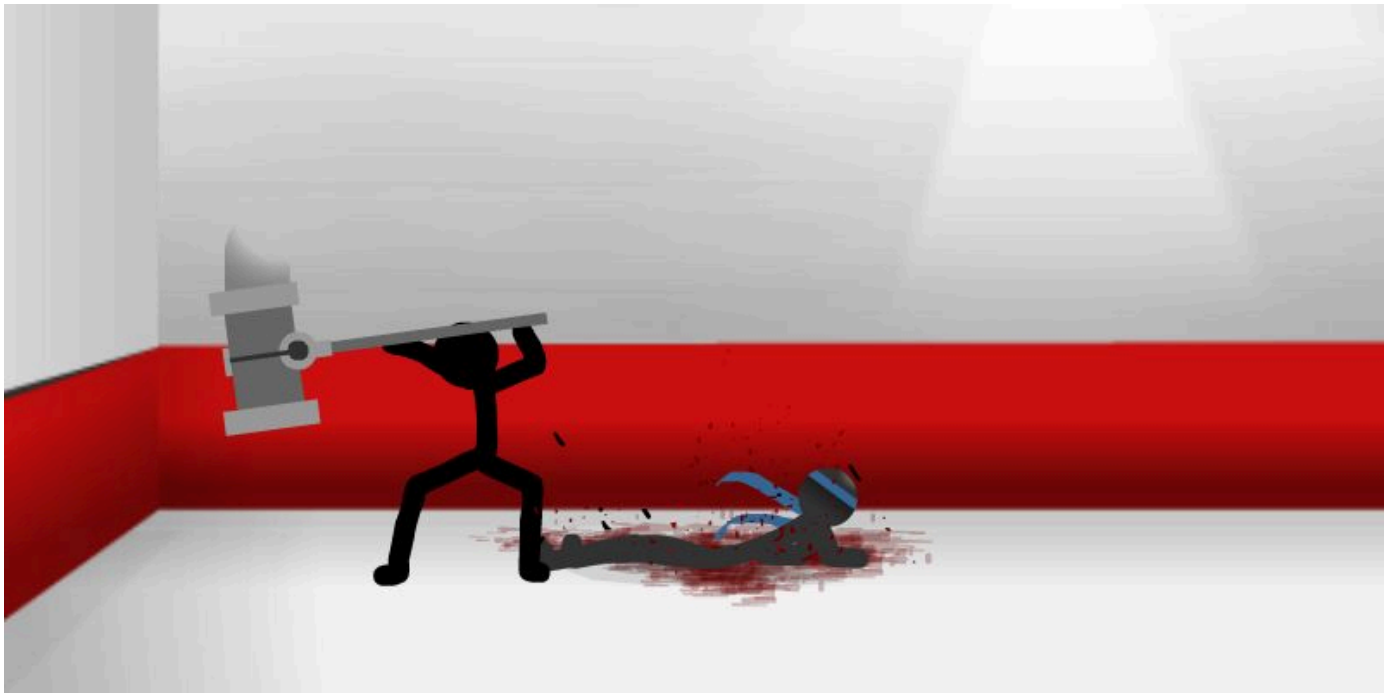
weapons shop
come on! i want a sniper rifle!!

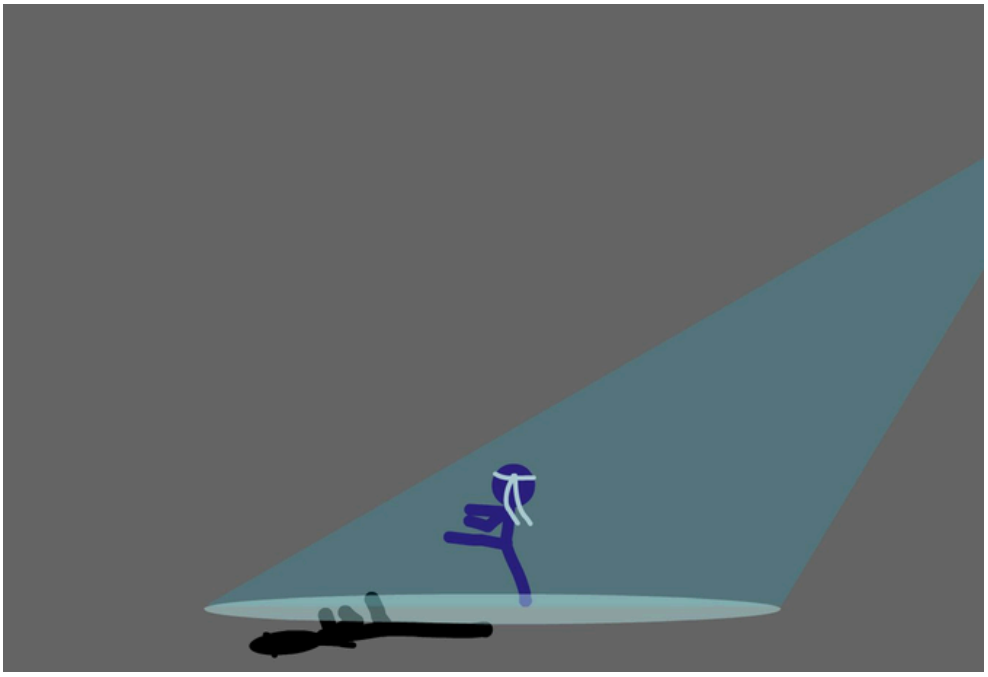


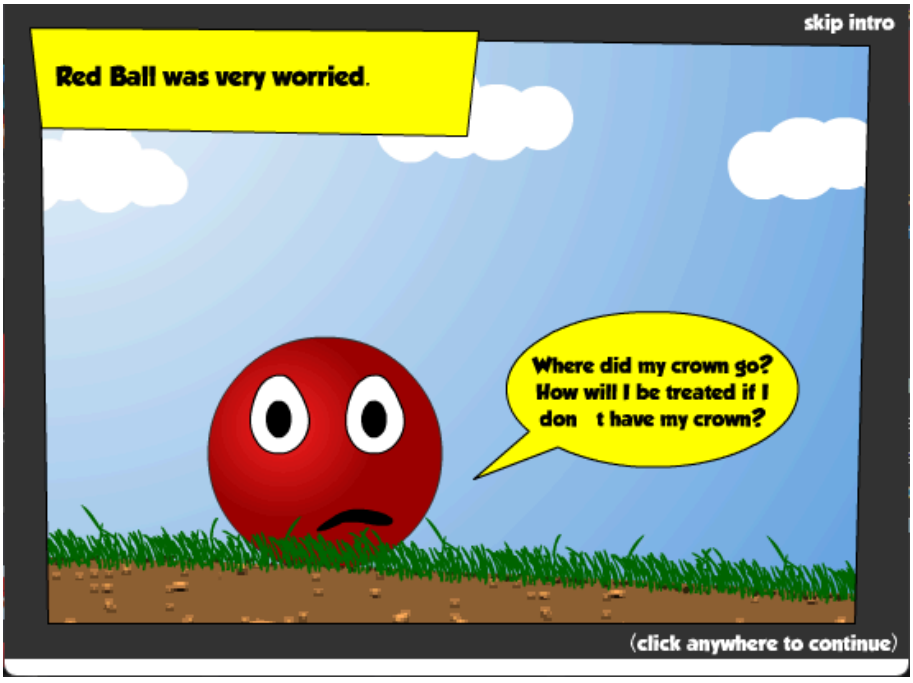


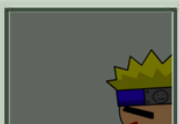
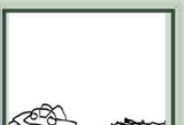
I'm quite famous in my school.

Miccool







2003 age: 19 I'm still studying and I never worked with flash at all. I draw like crap in exercise books as comics, they are all embrassing to be shown...	N/A	N/A	N/A	N/A
2004 age: 20 Finally learnt the basics of flash at ITE. Lots and lots of crazy ideas popping up and experimenting, it was the golden year of my stuff and also my debut on Deviantart to show my crappy flash animations. And I was a weeaboo back then.... its also an embarassing year too.	 Title: ninjatest.swf Status: 404'd Remarks: if you seen this, good for you. this was back when I was still an anime fan or something and naruto was kewl...	 Title: test2.swf Status: Admin deleted Remarks: this animation cause my first 1 week ban on DA cause I reupload it with the gundam seed music despite a warning as a rebel.	 Title: RPGintro.swf Status: Never shown Remarks: this animation was suppose to be some intro animation to a RPG I was making in RPGmaker. one of my first few attempt to make a feature.	 Title: meowmeowl.swf Status: 404'd Remarks: the first meow meow animation started out as a reaction time game. It was one of my few completed works back then.

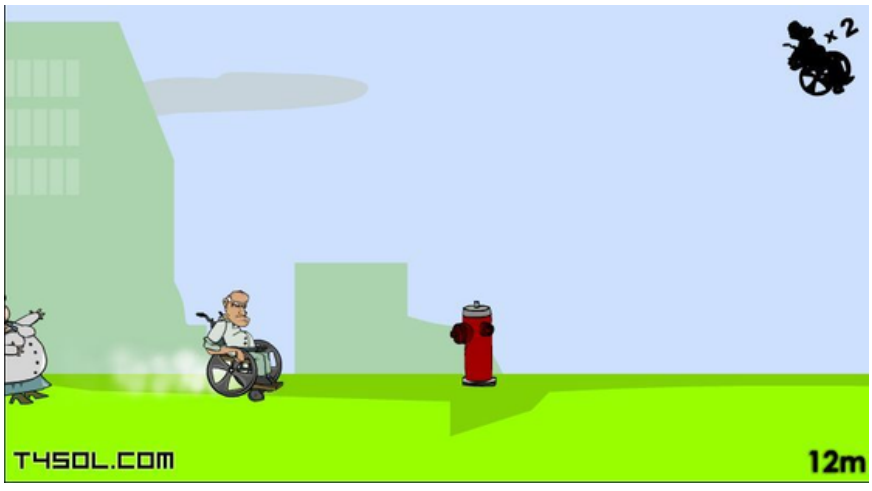
GameLand4Girls.com
reset
show
more games

SCORE
10975
mute sounds
restart

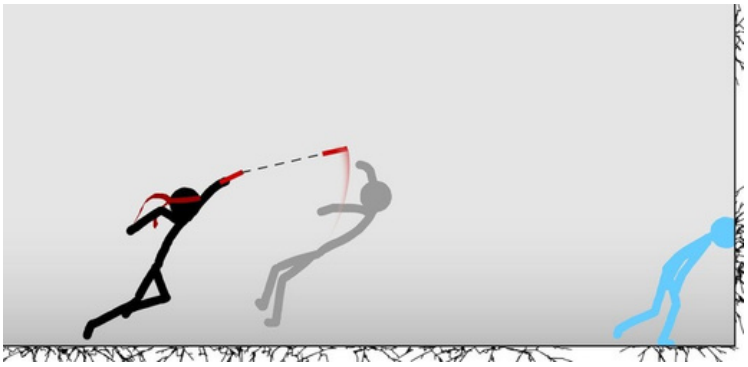
LEVEL
2
SCORE
0

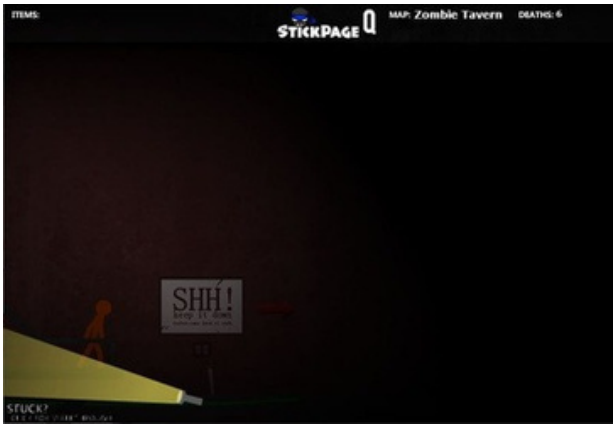
PUZZLE PIECES
9
16
25
COUNTER
1:51.6
SHUFFLE
梅根
MEDIA MEG.com
MORE GAMES
POWERED BY : gamesfree.ca

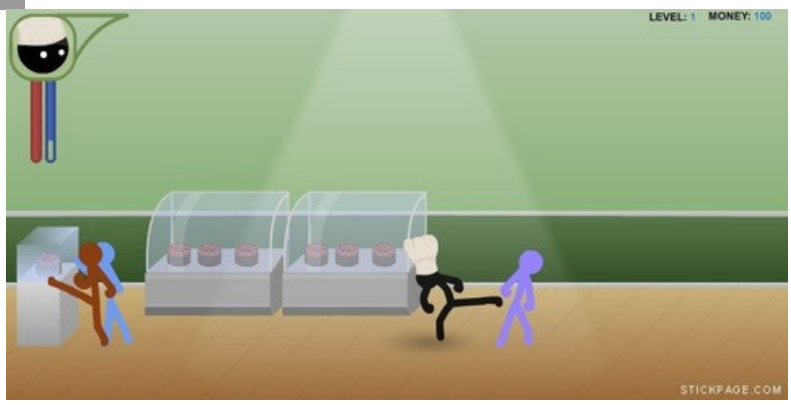
POWERED BY : gamesfree.ca


x2
T4SOL.COM
12m

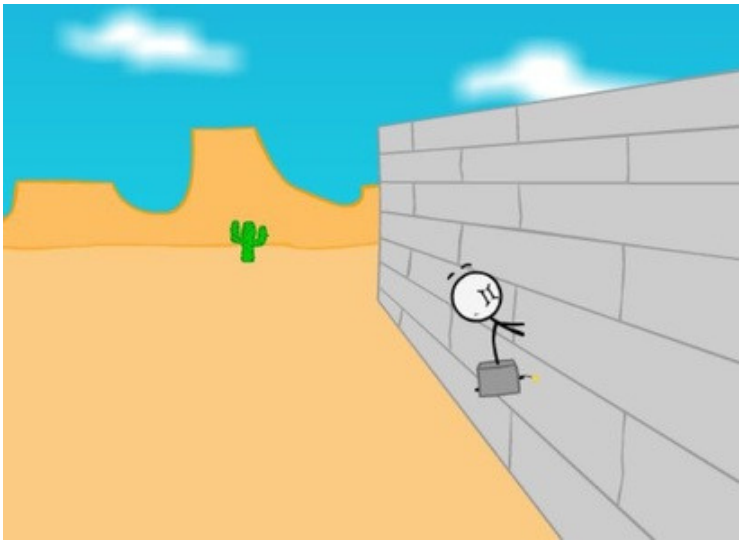
X7
19634
X 25
CASTLE
of
CRAP
SMILE




ITEMS:
STICKPAGE Q
MAP: Zombie Tavern
DEATHS: 6
SHH!
STUCK?

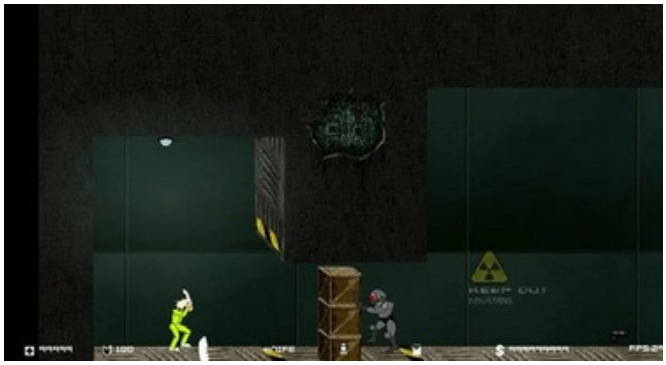

LEVEL: 1
MONEY: 100
STICKPAGE.COM

You will All fall
BEFORE ME.



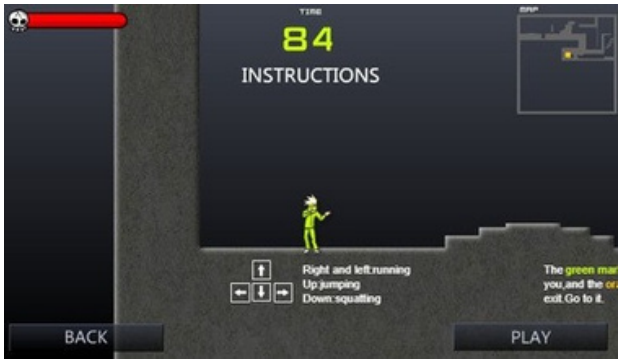
L M H

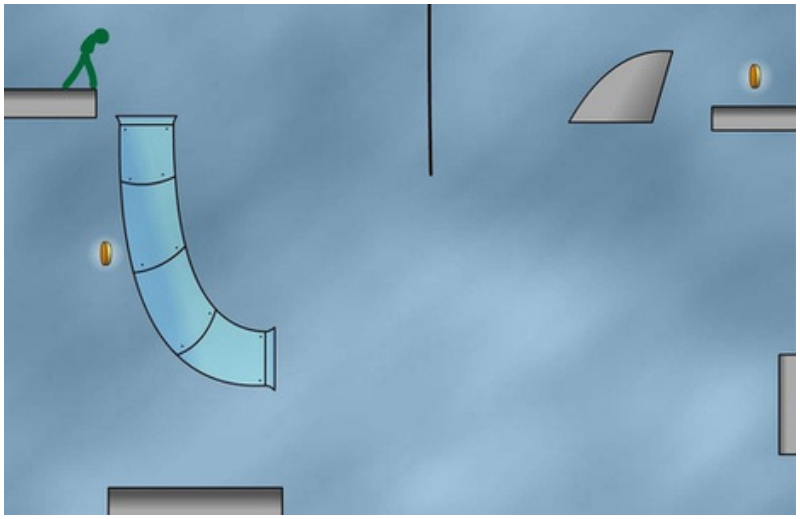
MAX GAMES

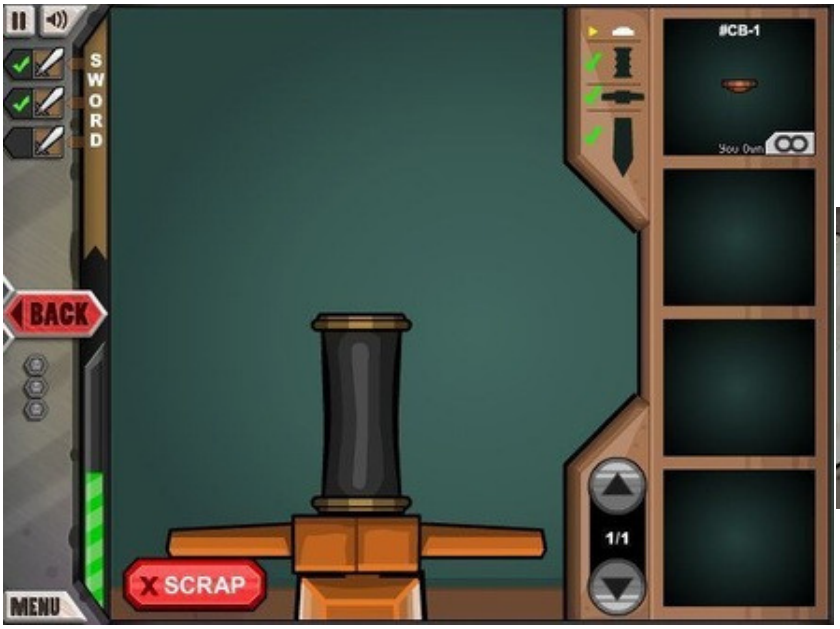


BBPLAYER.NET
软件光盘
XX发廊
3DMAX
WINDOWS XP

use WSAD to move around your character


84
INSTRUCTIONS
Right and left:running
Up:jumping
Down:squatting
BACK
PLAY




SWORD
BACK
#CB-1
You Own
1/1
SCRAP
MENU

Level 1
18

1. Customize a Customer
2. Give them a name
3. Click FINISH!
BODY
CLOTHES
SHIRTS
PANTS
SHOES
HATS
BELTS
JACKETS
GLASSES
ARMS
EXTRAS
EXTRAS
6/6
CHEF'S NAME:
Example
GENDER
FINISH

Create a Customer and Submit it!
BODY
CLOTHES
SHIRTS
PANTS
SHOES
HATS
BELTS
JACKETS
GLASSES
ARMS
EXTRAS
First choose an item, then change the item's colors from this area.
HATS
1/5
BACK
CUSTOMER'S NAME:
Example
GENDER:
SAVE FOR LATER
SUBMIT

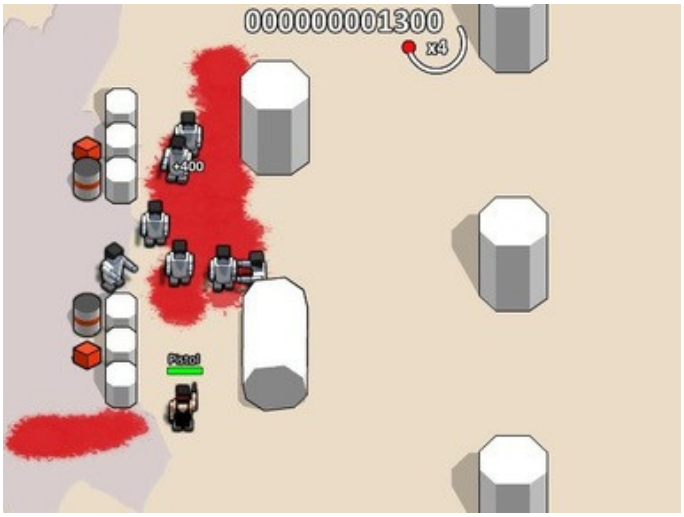
02
8
Drag Ticket Here
MENU
ORDER STATION
BUILD STATION
BAKE STATION
TOP STATION

01
MENU
ORDER station
BUILD station
GRILL station
FRY station

02
KETCHUP
MUSTARD
MAYO
BBQ
Menu
order station
grill station
build station

lvl 1
0/1
4
530
GET FOR
YOUR ANDROID
Tap [SPACE] key to pedal
Tap [UP] arrow key to jump

000000000700
x3
+200
Pistol+: Fast Fire

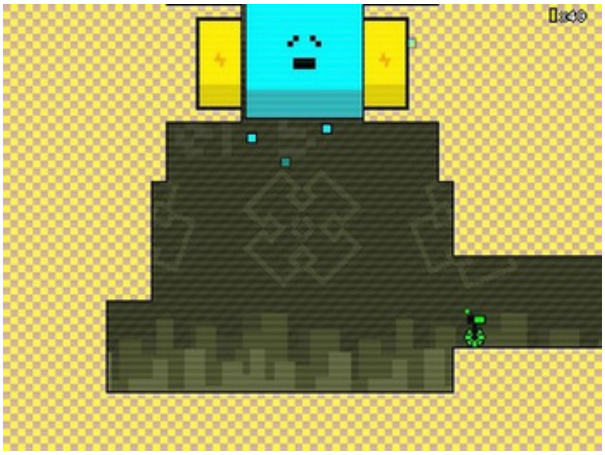

000000001300
x4
+400
Pistol

CURRENT LEVEL: 1
000000
0:00:13
REVOLVER SELECTED!

Option
BOX10.COM
FREE GAMES

MOR
0 - 0
ANG
02:21
1st
1st group match
SOCCER CHAMPIONS
SCORE
0
MINICLIP

Level 5



A human sized test tube. What were they doing here?
MoFunZone.com

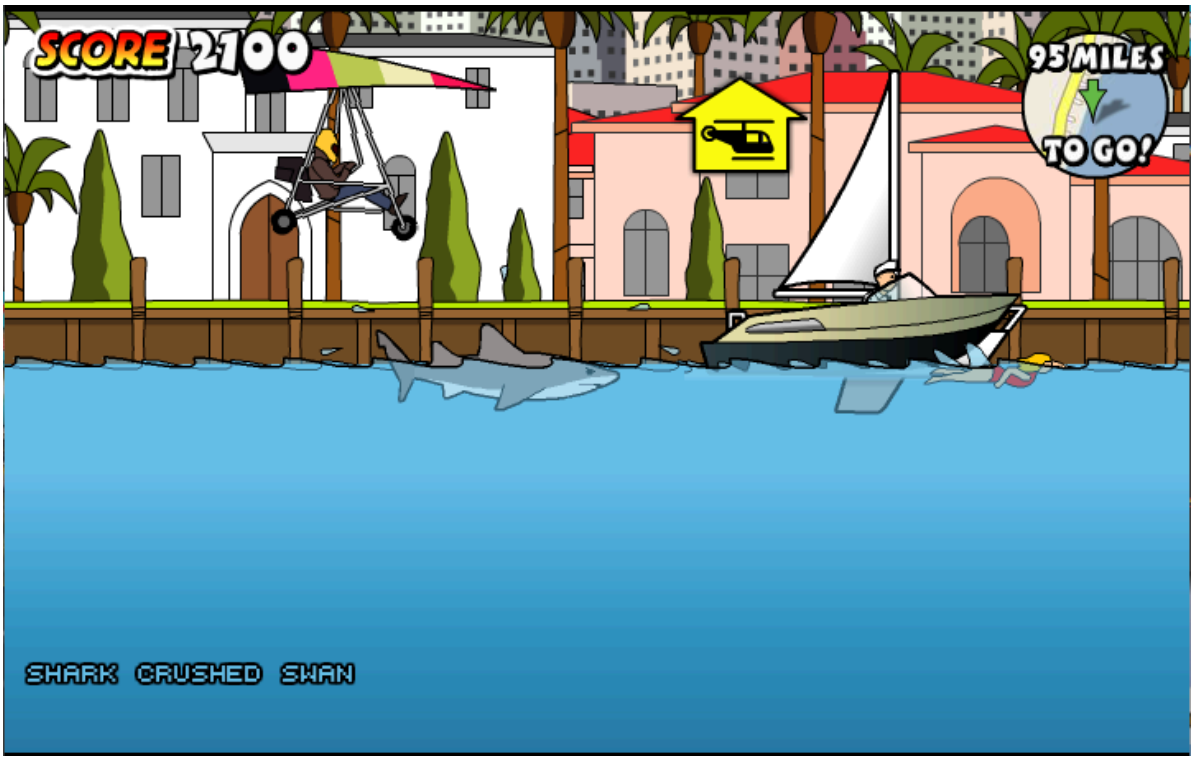
HISCORE: 10,668
SCORE: 10,668
TIME: 20
KILLS: 17
GRAZED: 0
DIAMONDS: 1
FPS: 60.0
RANK: D
WAVE: 2
HEALTH:
BOMBS:
50 x2
50 x2
50 x2
33%
100%

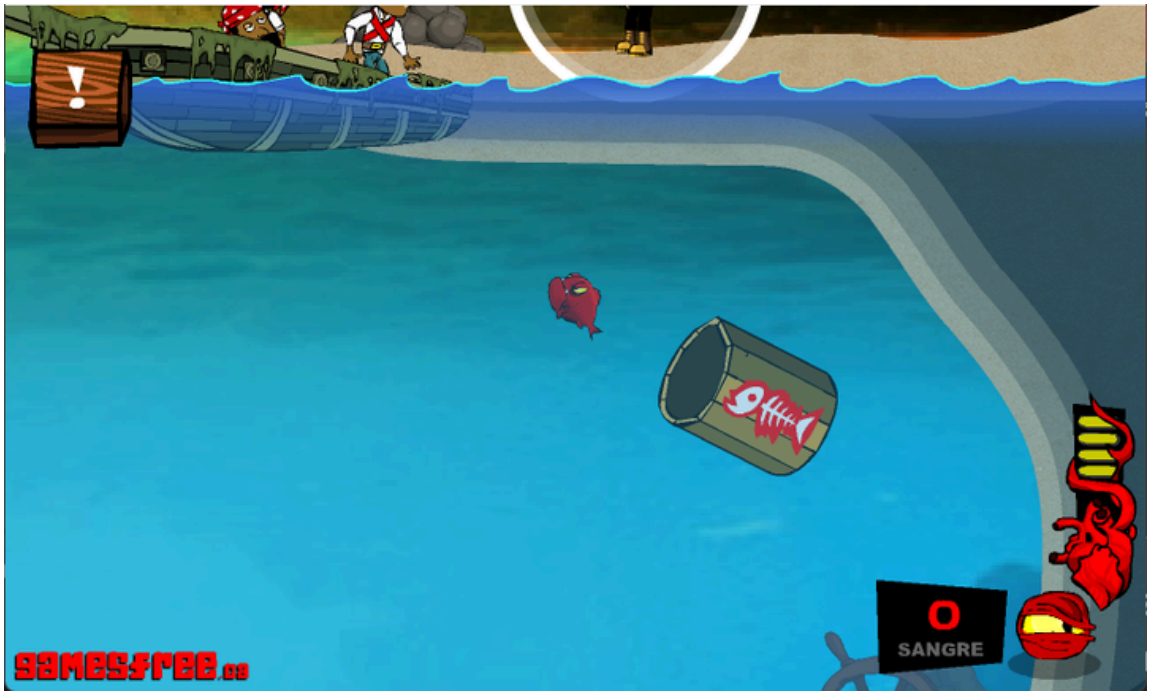
Epic Battle Fantasy 4.4
Bullet Heaven 2

Level 1
3
Wave:
9/12
Score:
449
Multiplier:
1x
Money:
31
Rank:
S

Epic Battle Fantasy 5.5
BULLET HEAVEN 3
[PROTOTYPE] v1.2

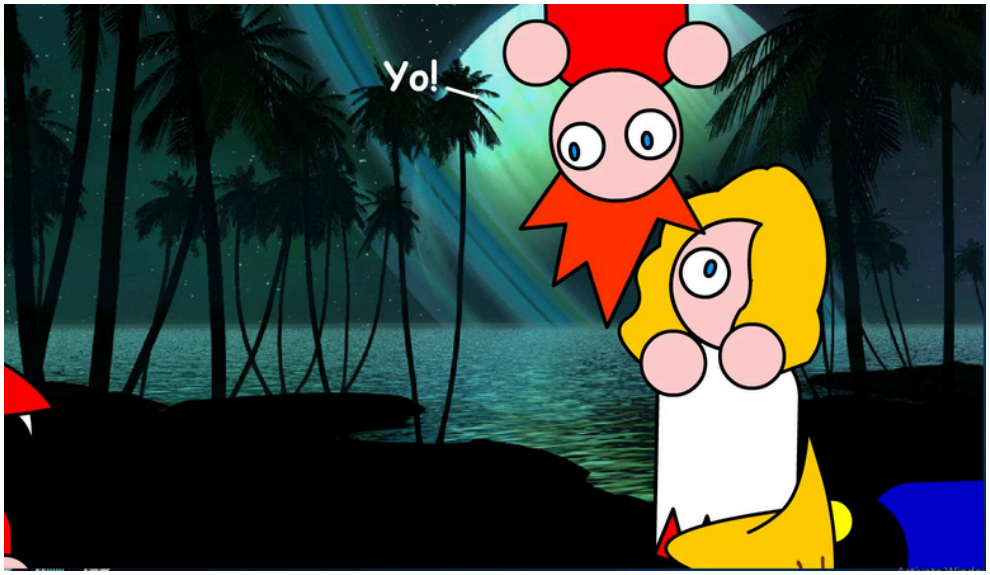
4
61


SCORE 2100
95 MILES
TO GO!
SHARK CRUSHED SWAN

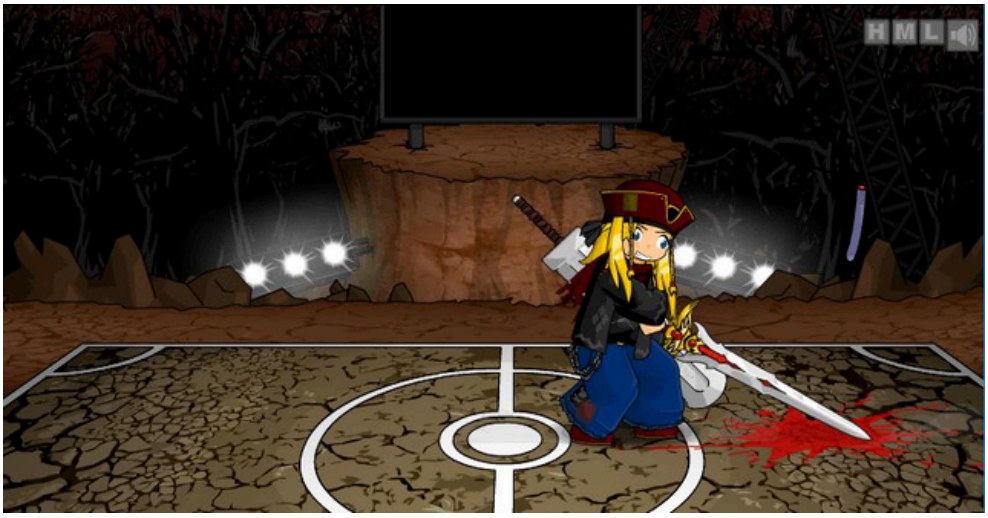

!
0
SANGRE
gamesfree.ca

1 / 5
WALKTHROUGH
SIFT HEADS
ON MOBILE
gamesfree.ca

Hamburger
Fully heals an ally, reduces their cooldowns by 3, and stuffs them for 3 turns. Very rare.
Bring me this stuf
0/1
1/1
0/1
Okay
EQUIP SHOP
ITEM SHOP
FOOD SHOP
RARE FOOD
Girl B
I'm sad because my life is meaningless.
I'm trapped in this game with no purpose.
I wish I had something to help pass the infinite time.
X

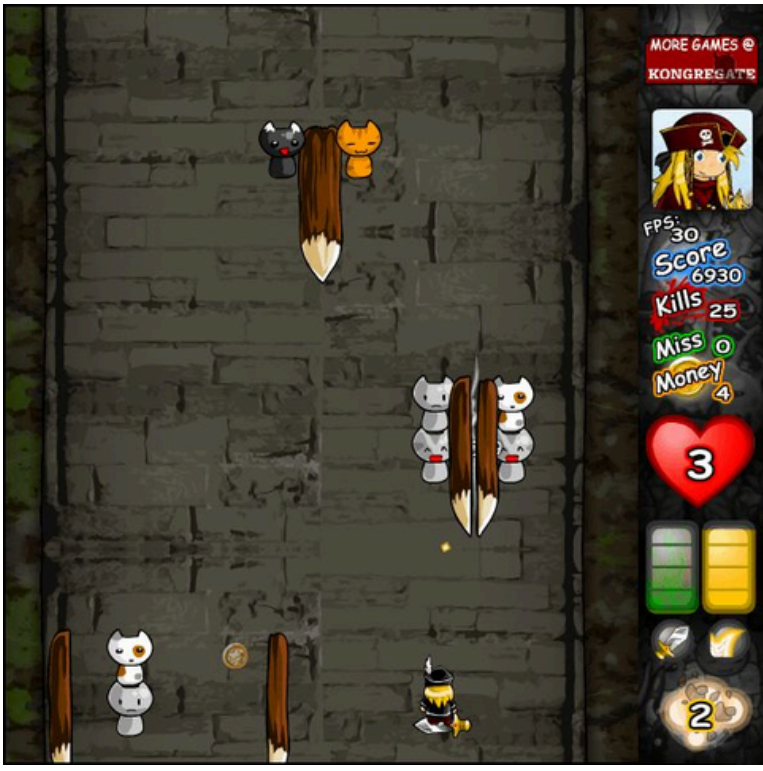

Yo!

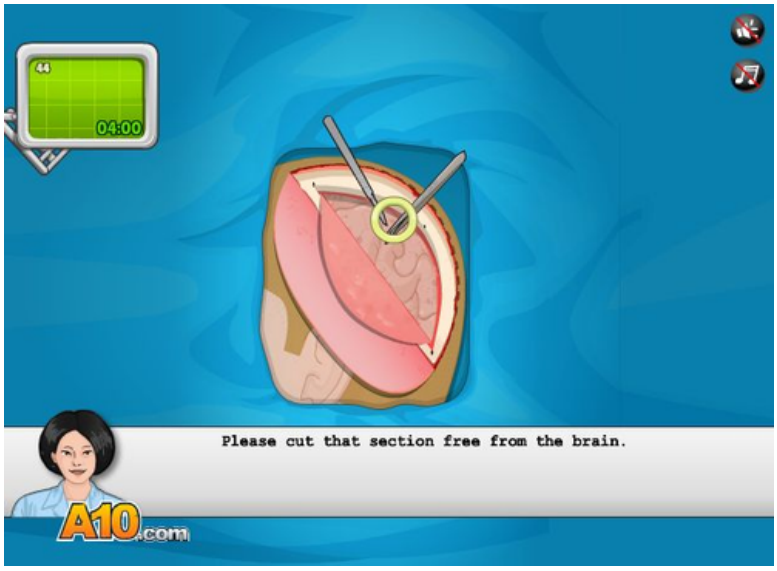
418
x_X
P1 HP:100 /100 MP: 70 /80
P2 HP:100 /100 MP: 80 /80



BRAWL ROYALE

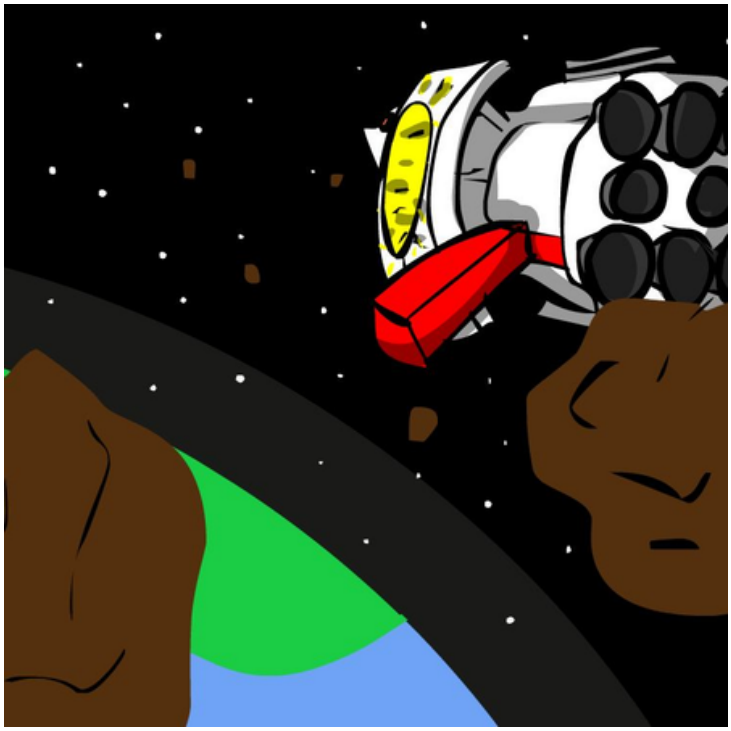
Battle Arena Foes for Epic Battle Fantasy 5

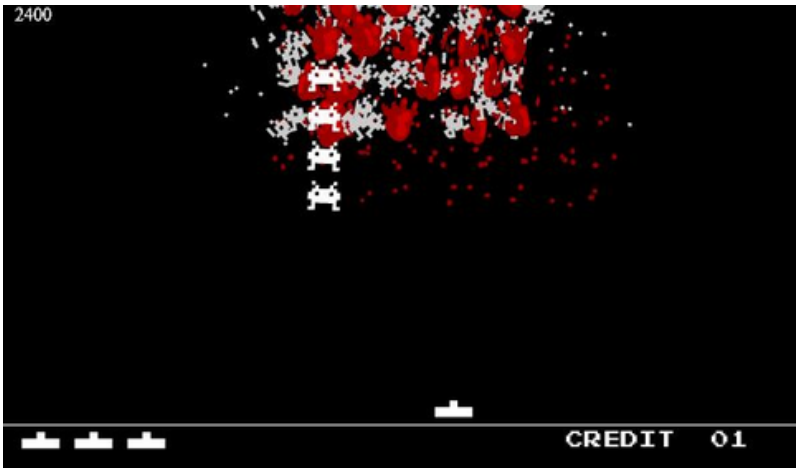


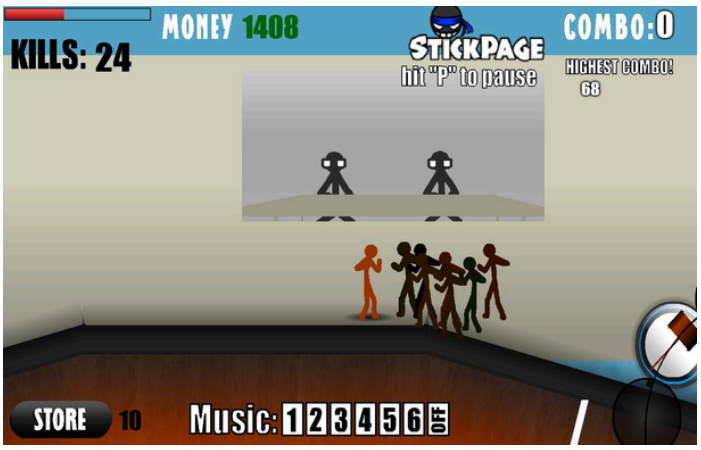

04:00
Please cut that section free from the brain.
A10.com

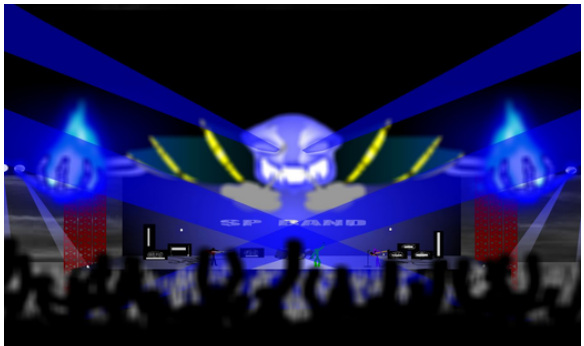
UP 000530
TASKS

HEALTH
MANA
COMBO 8
PLAY MORE GAMES
Sound On




2400
CREDIT 01

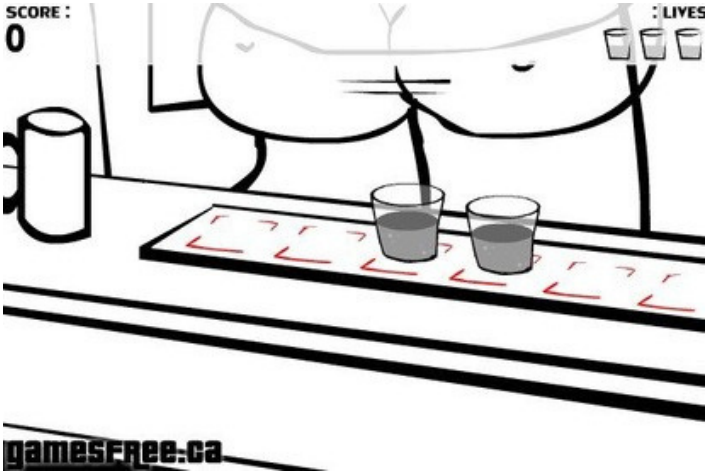

KILLS: 24
MONEY 1408
STICKPAGE
hit "P" to pause
COMBO:0
HIGHEST COMBO:
68
STORE 10
Music: 1 2 3 4 5 6 OFF



MENU
10
Kill Shiba Makimura
GAMEFREE.ca

182
20
GAMESFREE.ca

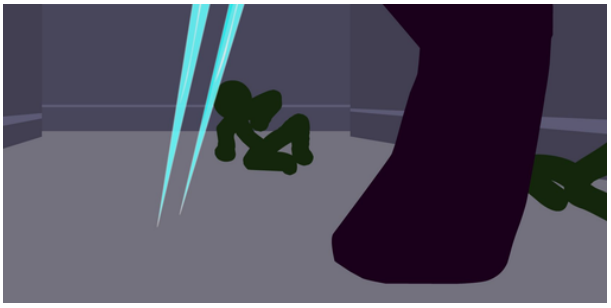
3
150
gamesfree.ca

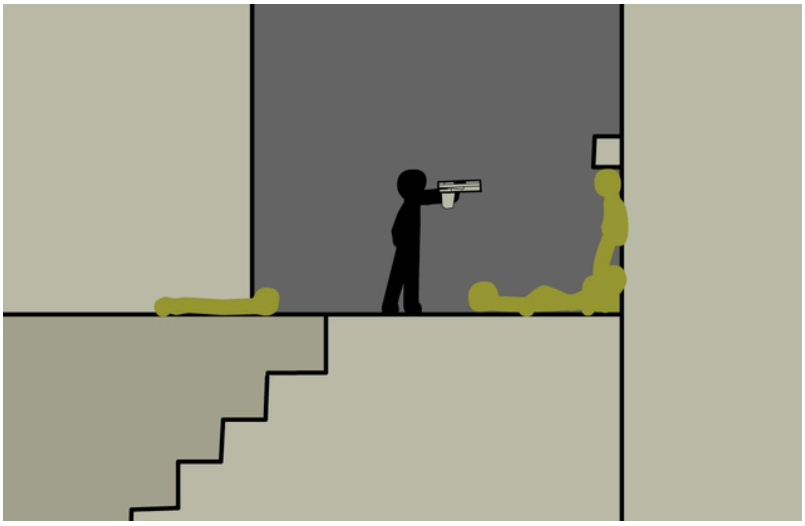

SCORE :
0
LIVES
gamesfree.ca

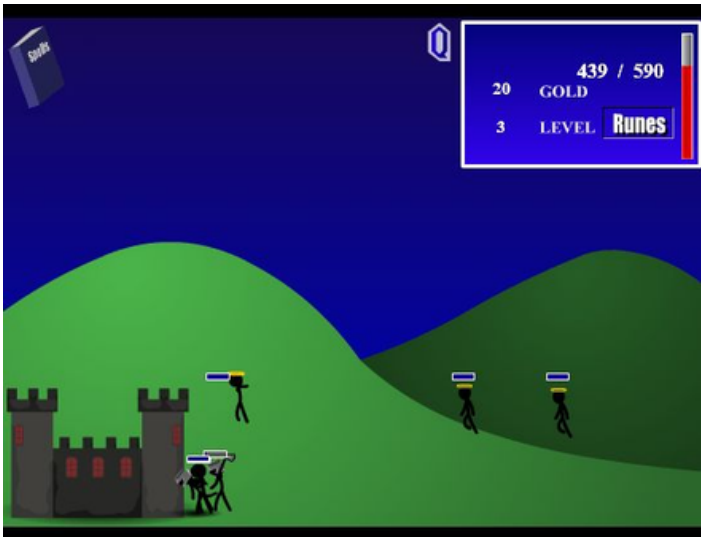
CLOSE CALL
+ 80
12:85
24 mph
gamesfree.ca
MENU

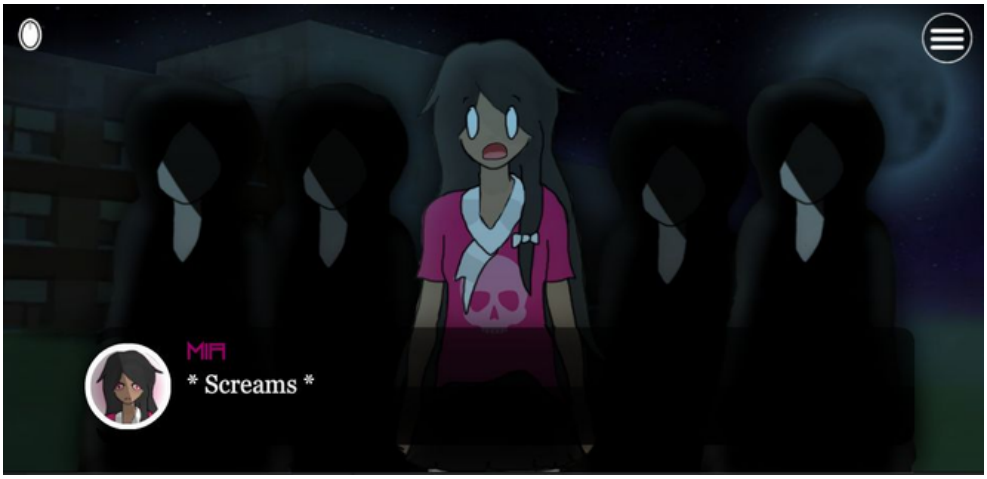
13/15
Items
BERETTA
gamesfree.ca

8
SEC
0
BLOOD
3
HITS
FEED US
ON MOBILE
gamesfree.ca





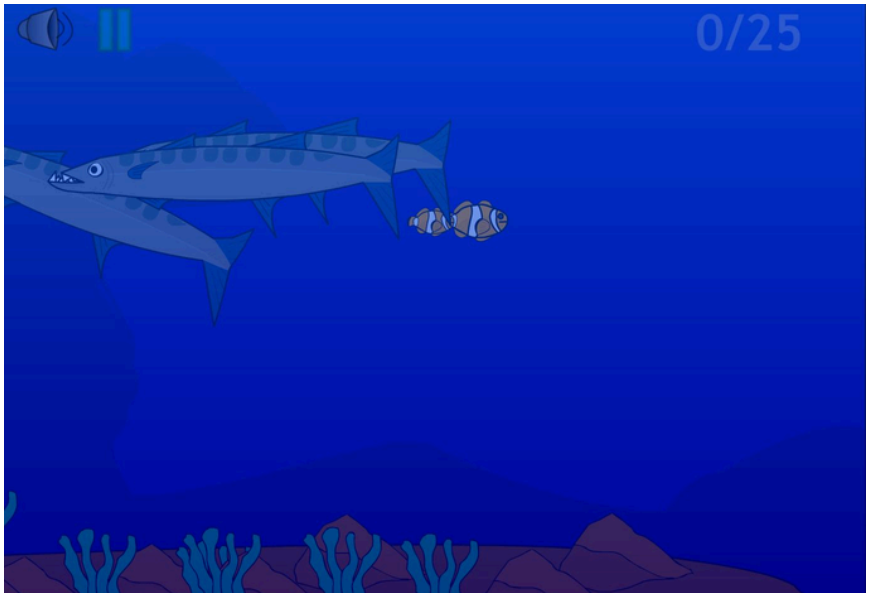

439 / 590
20 GOLD
3 LEVEL
Runes


MIA
* Screams *

2:12
001738
021830
LEVEL 2
X7 COMBO
+154
+1540 PTS
11
02
13
07

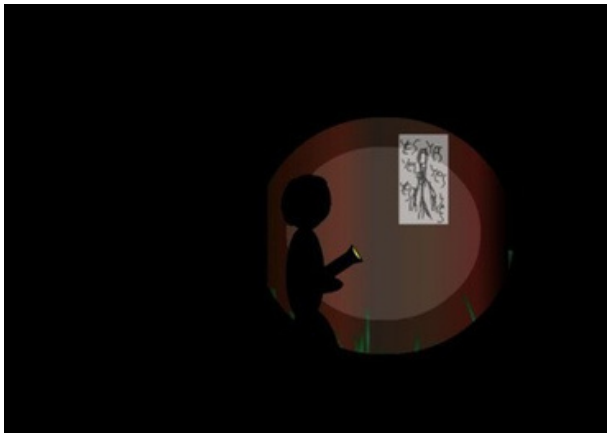
Level: 1
00:07
NITRO
Health
GAME ARK

SkinHead Craig
HEALTH:
VOTE
X2
Because of haters are going to vote 0
You know that this game is not 5, but at least 3.25 common beach!!! XD!

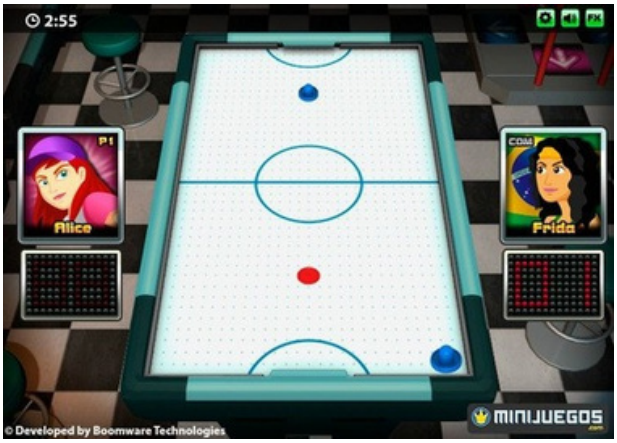

0/25

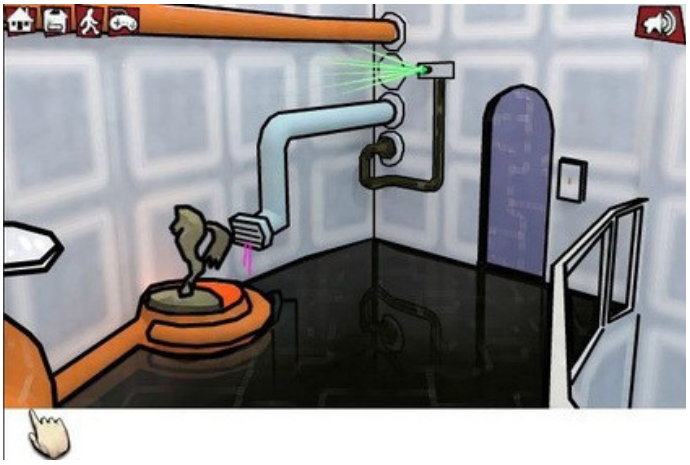
45
150
POINTS
gamesFree.ca
97

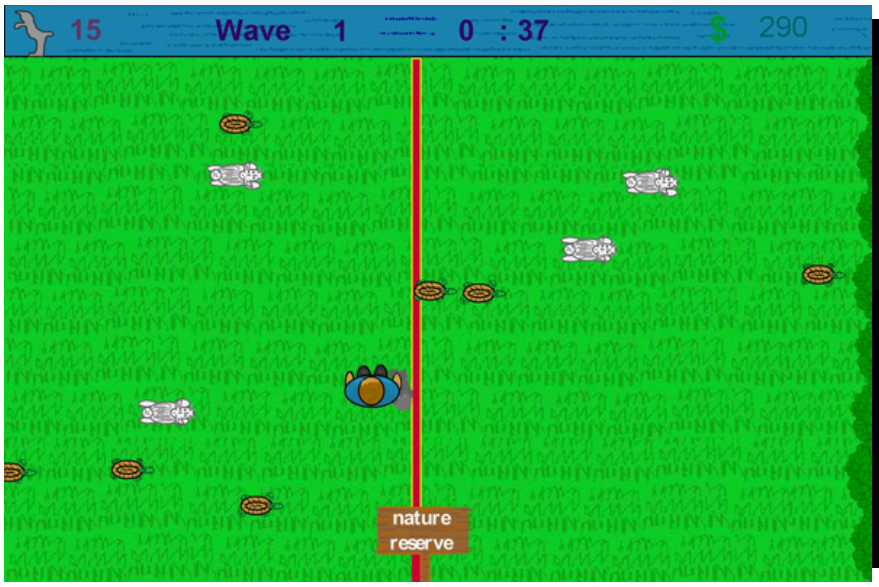
0
Hey! Stop crying, you pussy!

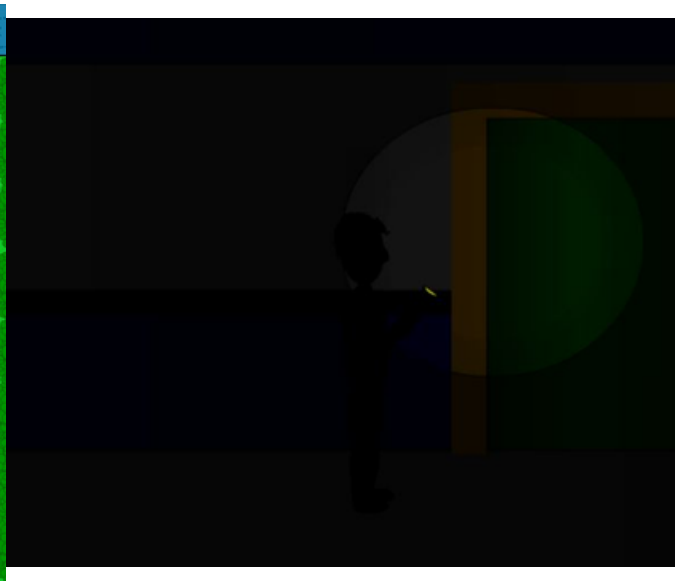


$5
1


2:55
P1
Alice
COM
Frida
© Developed by Boomware Technologies
MINIJUEGOS



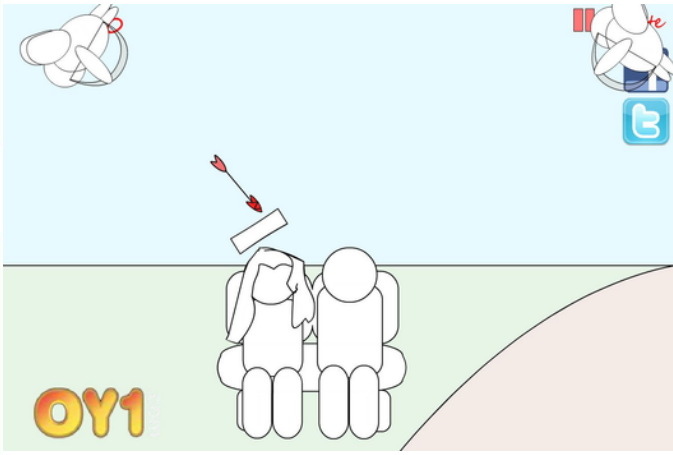

15
Wave 1
0 : 37
$ 290
nature
reserve

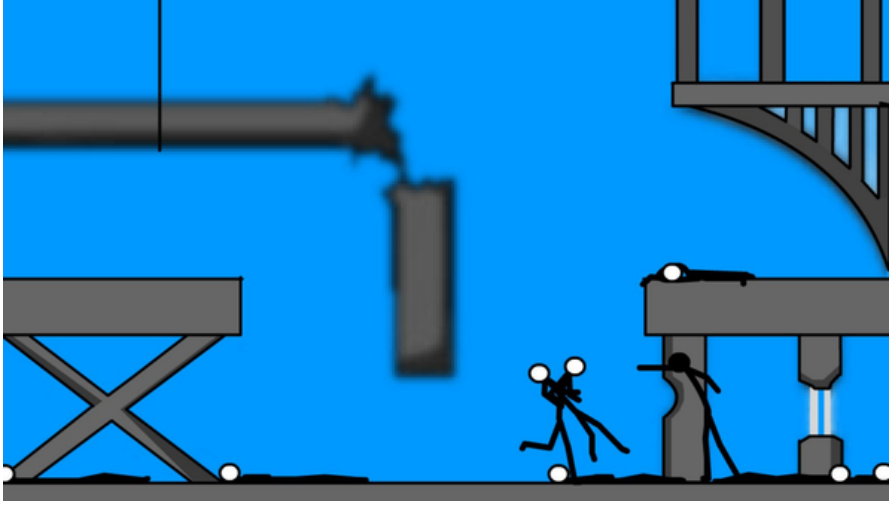


0 / 15

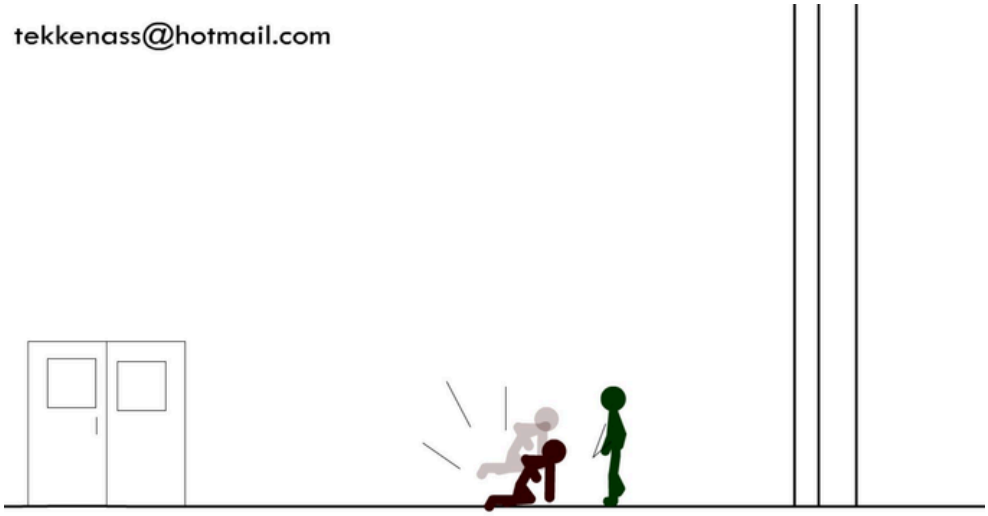
Score
0
Sound & Music is on
Beraz
Druid.B
1 1

46:46
BITE

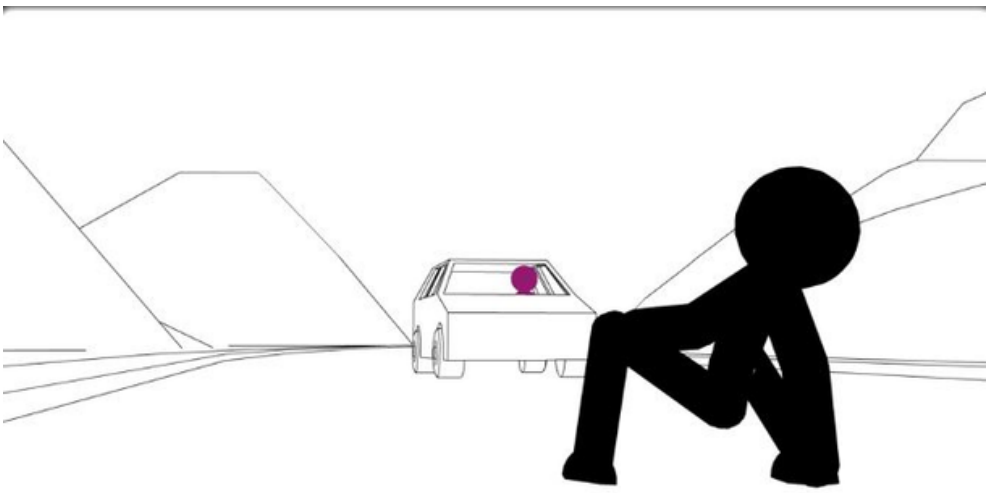

OY1

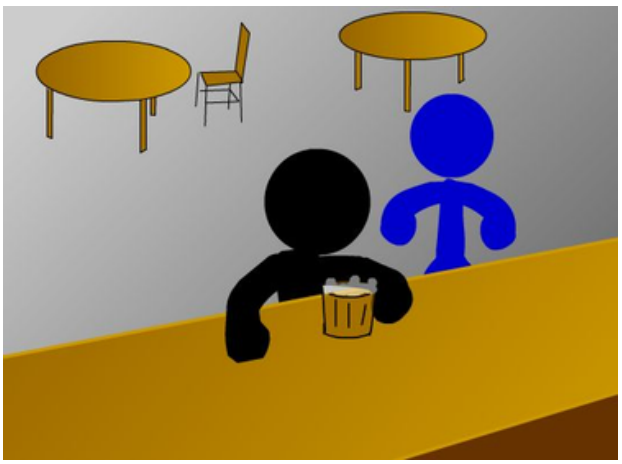


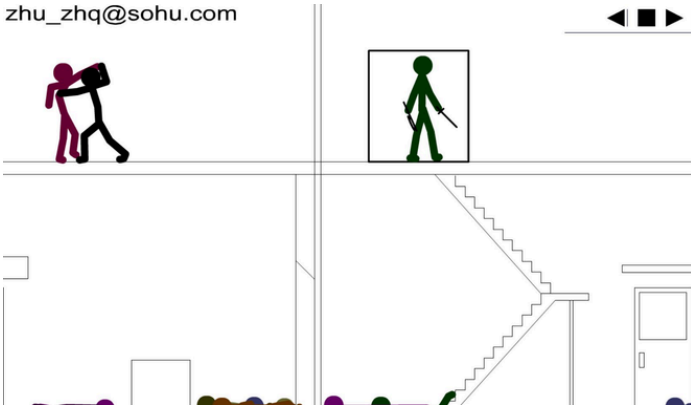
HeinekenChina.com
xiaoxiaomovie.com

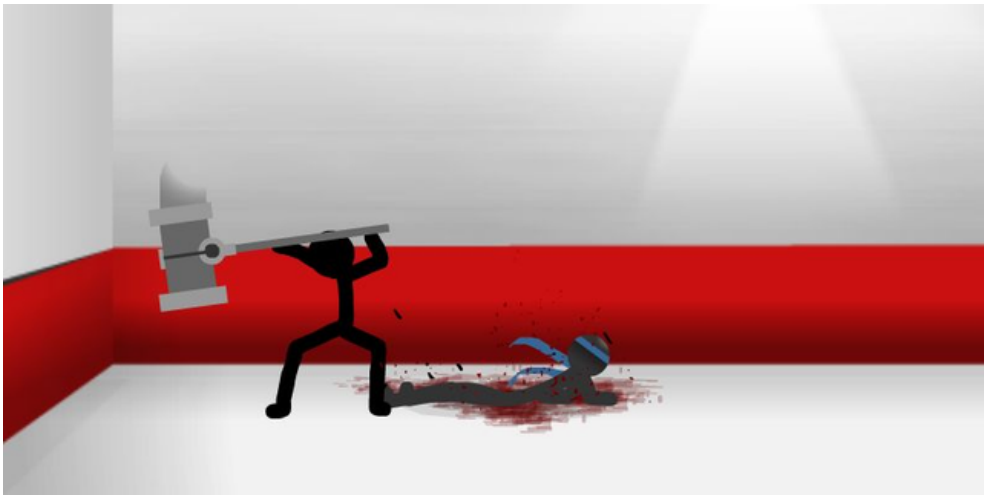

tekkenass@hotmail.com

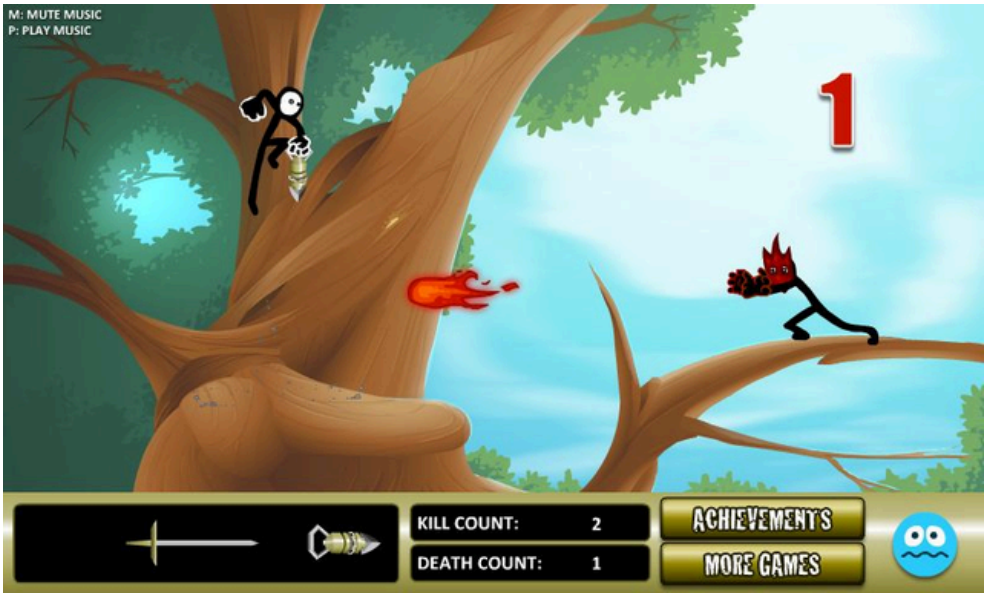
2000 $
gamesFREE.ca

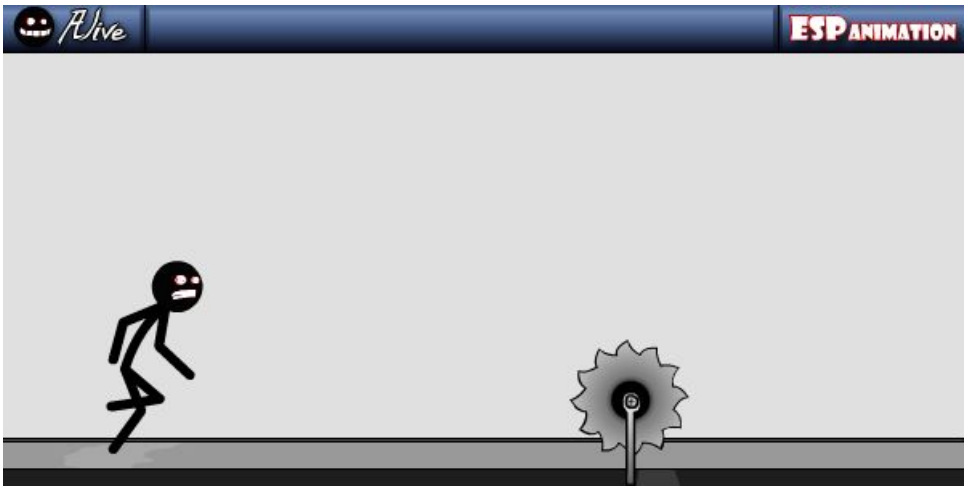




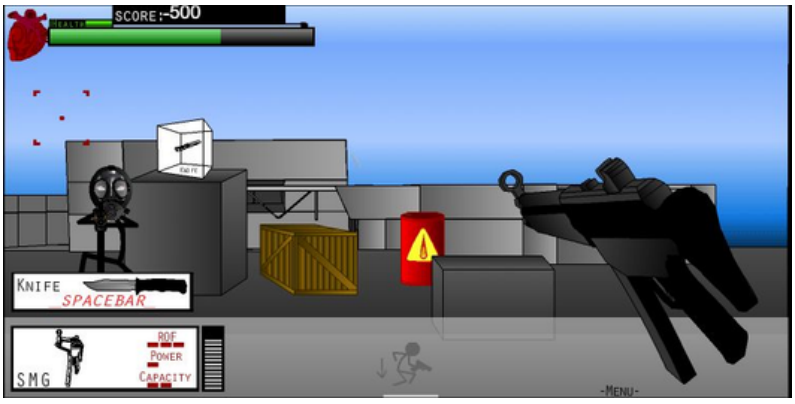

zhu_zhq@sohu.com




M: MUTE MUSIC
P: PLAY MUSIC
1
KILL COUNT: 2
DEATH COUNT: 1
ACHIEVEMENTS
MORE GAMES

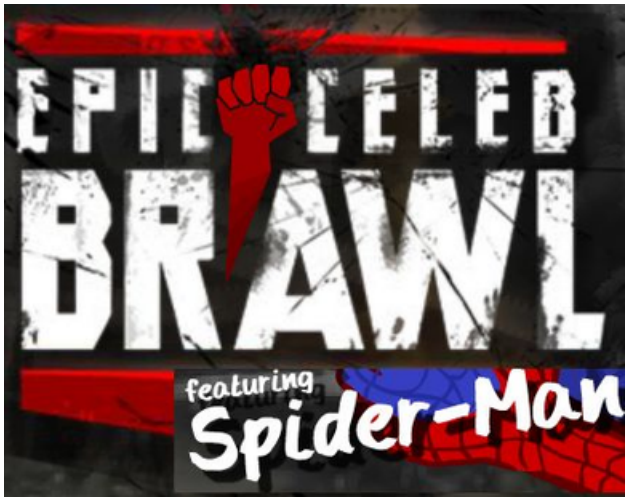

Alive
ESP ANIMATION

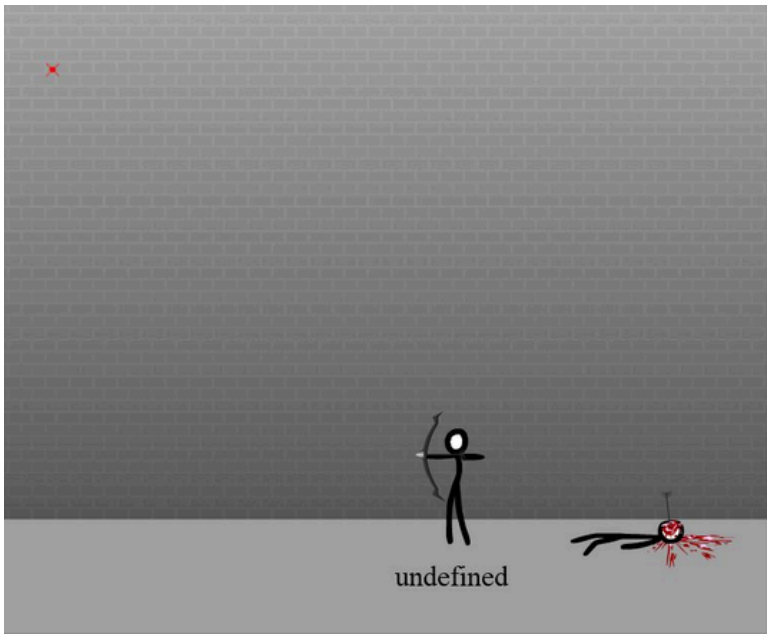
R = Restart Level
Score: 481
D = Night Vision
F = NV Off
QUALITY: Low Med High
STICKPAGE

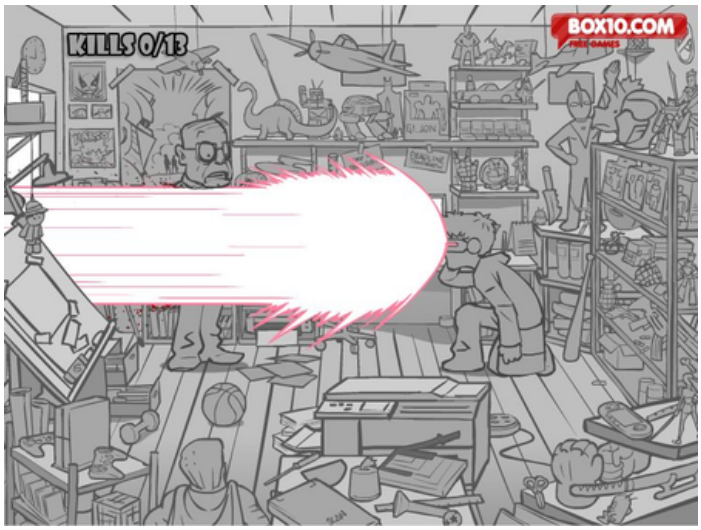

SCORE:-500
KNIFE
SPACEBAR
SMG
ROF
POWER
CAPACITY
-MENU-

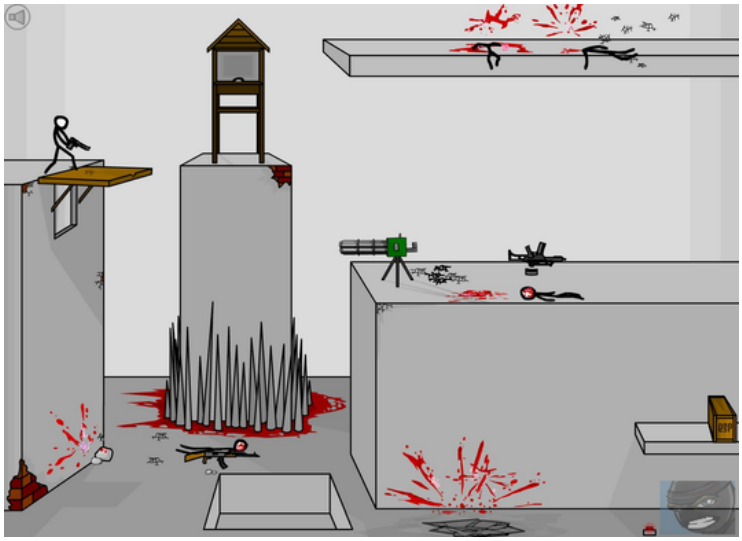
FINGER
VS
FARMERS

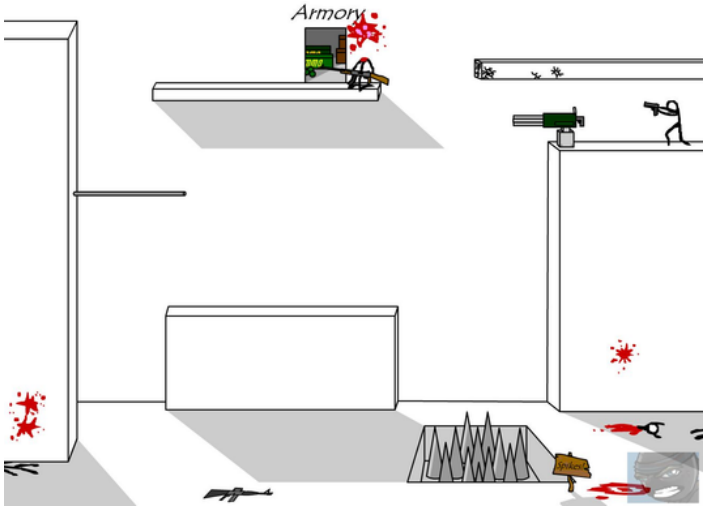
34
FEET
3
COINS

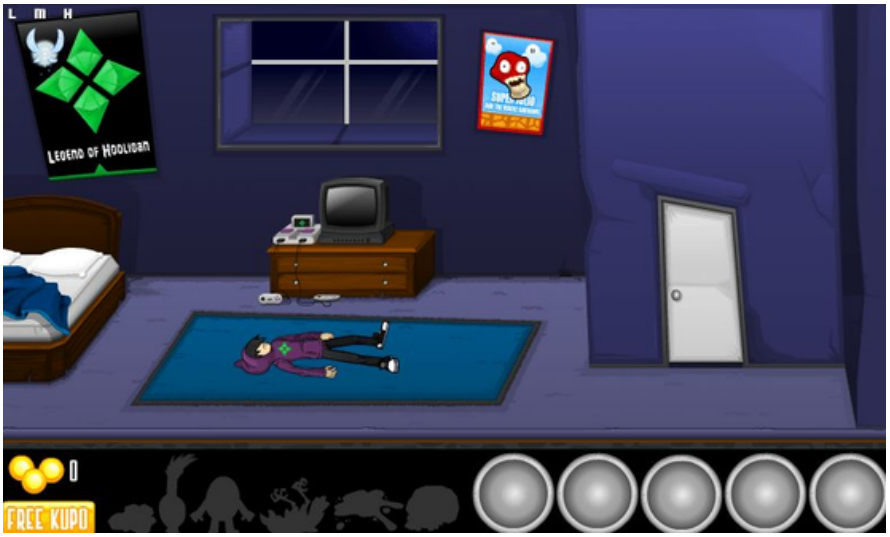

EPIC LELEB
BRAWL
featuring
Spider-Man


undefined


KILLS 0/13
BOX10.COM

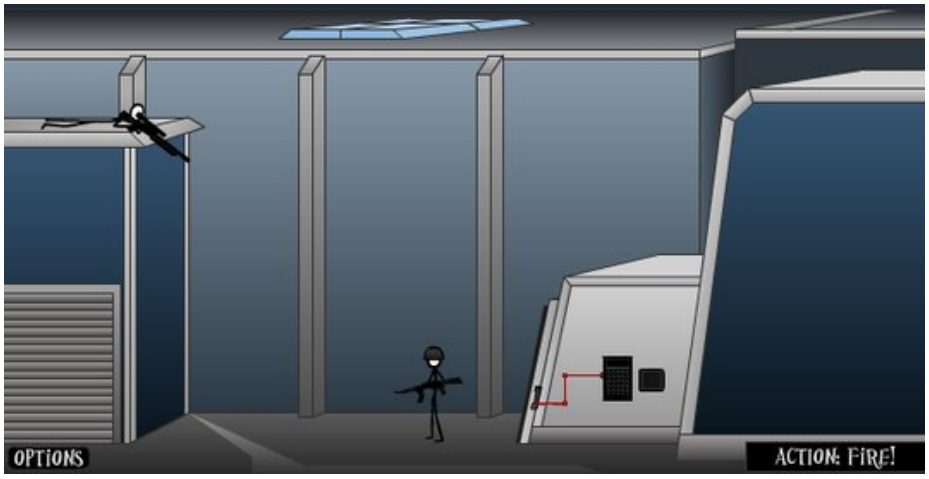



Armory

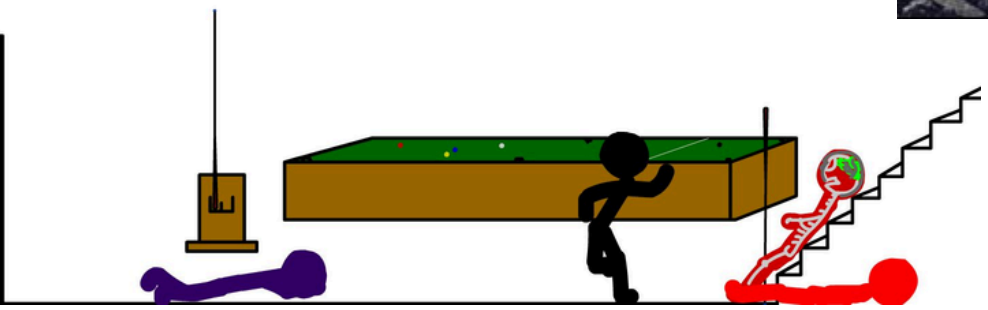

L M H
Legend of Hooligan
0
FREE KUPO

Player
135
Kills: 15
Headshots: 8
Deaths: 3
M9
15/15
Teammates: 2
Enemies: 3
Deathmatch: 50
Marines 29
Rebels 24
ESP Animation
03:15

Creative
Kill
Chamber 2


Options
Action: Fire!

menu



MEGA: 2

01:00:53
Combo!
x4
Grab Weapon
Machete
Menu
Pts. 70

02
8
Drag Ticket Here
MENU
ORDER STATION
BUILD STATION
BAKE STATION
TOP STATION

Create a Customer and Submit it!
BODY
CLOTHES
HAIR STYLE
FACIAL HAIR
HAIR COLOR
SKIN COLOR
EYE MAKEUP
POSTURE
HEIGHT
WEIGHT
HEAD SIZE
EYE HEIGHT
EYE SPACING
MOUTH SIZE
MOUTH HEIGHT
CUSTOMER'S NAME:
My Customer
GENDER:
SAVE FOR LATE
SUBMIT
BACK

Os carros e suas cores
Qual é a cor do seu carro?
Amarelo
Azul
Branco
Cinza/grafite
Dourado
Laranja
Marrom
Prata
mais
Laranja
O que a cor representa*
É a cor da transição; refere-se a um momento de mudança, transformação; geralmente a preferência pelo laranja ocorre por períodos muito curtos.
Vantagens de ter um carro dessa cor
Realça a autenticidade da pessoa. É mais fácil de ser encontrado em um estacionamento de shopping.
Desvantagens de ter um carro dessa cor
É bem difícil encontrar alguém que esteja procurando um carro laranja na hora da revenda.
Anterior: Dourado
6 de 12
Próximo: Marrom

0
POINTS
140
POINTS
GAMESFREE.cs

Pathetic Employee
YOUR SCORE
GAME IT NOW .com

KM/H
MENU
GamesFreak.net

KEEP OUT
KNIFE

Andy Law
A NEW SUPER HERO

闪客快打7-末日之后（2010-10-6 预告版）
CRAZY FLASHER 7
THE DAY AFTER THE END

CRAZY FLASHER 5
TO BE A SUPER HERO
闪客快打五之超级英雄

CRAZY FLASHER

BBPLAYER.NET
GOOD FLASH GAMES SHOW
KEEP OUT
door1
CLOSED
KNIFE

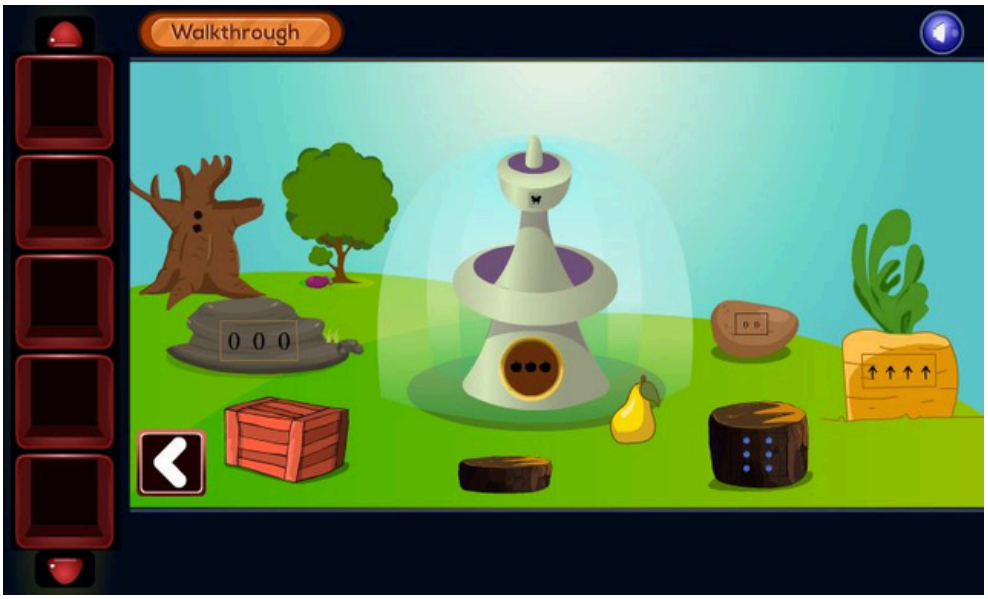
Stinger mission

闪客快打

CRAZY FLASHER

pathetic employee
0500
YOUR SCORE
DailyGames
.com

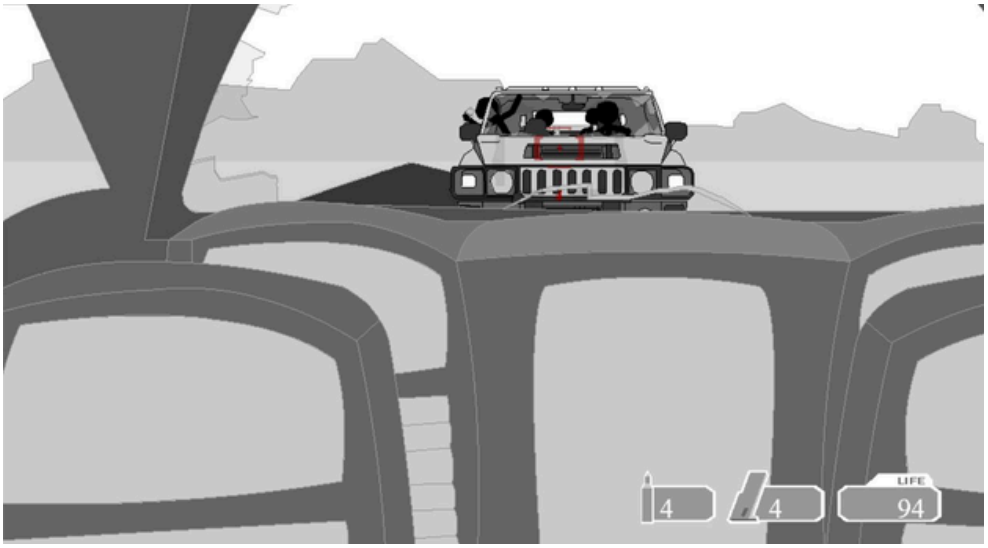
700
REACH 2000 PTS
PRESS RAPIDLY ON THE FALLOWING KEYS
(D) (I) (E)
gamesfree.ca


Walkthrough
0 0 0

GAMESFREE.CA
9
60

PUZZLE PIECES
9
16
25
COUNTER
1:51.6
SHUFFLE
梅根
MEDIA MEG.COM
MORE GAMES
POWERED BY : gamesfree.ca

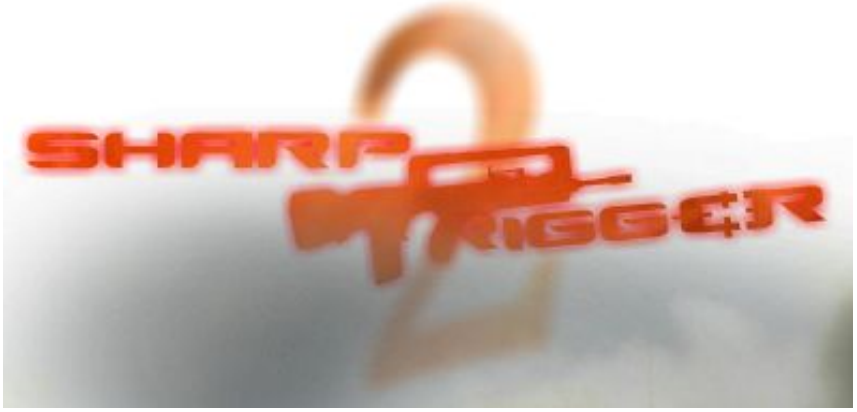
GAS &
50
GAMESFREE.CA


4
4
LIFE
94

2
GAMESFREE.CA

gamesfree.ca

BubbleBox
10


SHARP TRIGGER 2

CRAZY HANGOVER 2

KILL H1N1

FEEDUS 4

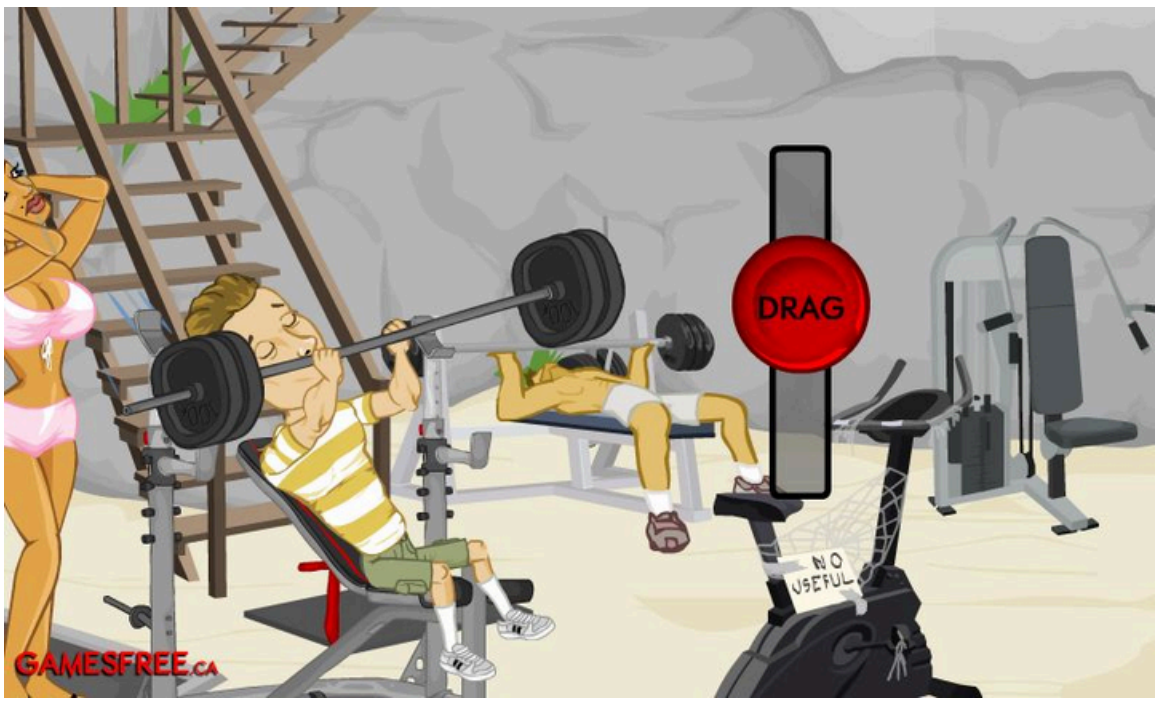
FEEDUS 4
XMAS
XPENSION

FEEDUS
PIRATES

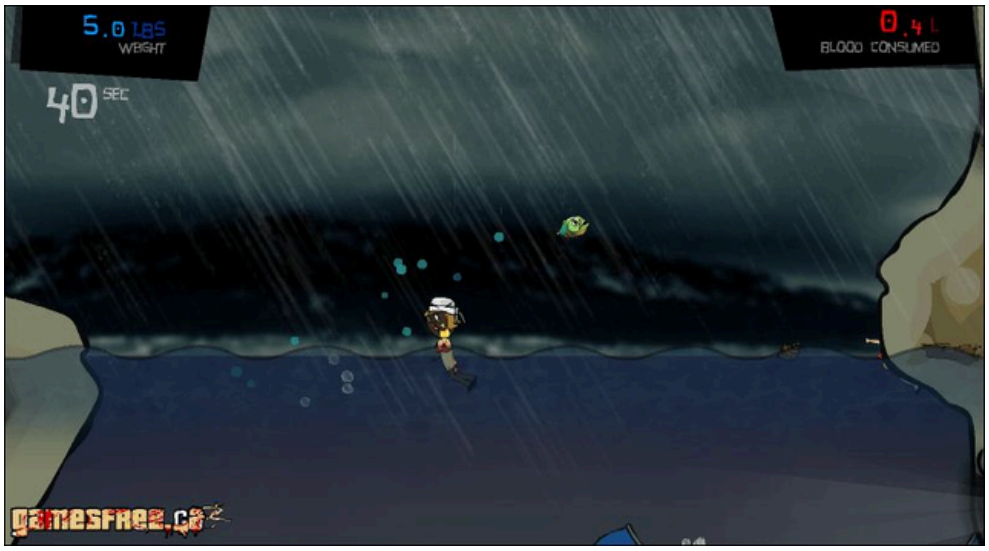
Montreal
Mobility
- CLICK TO START -

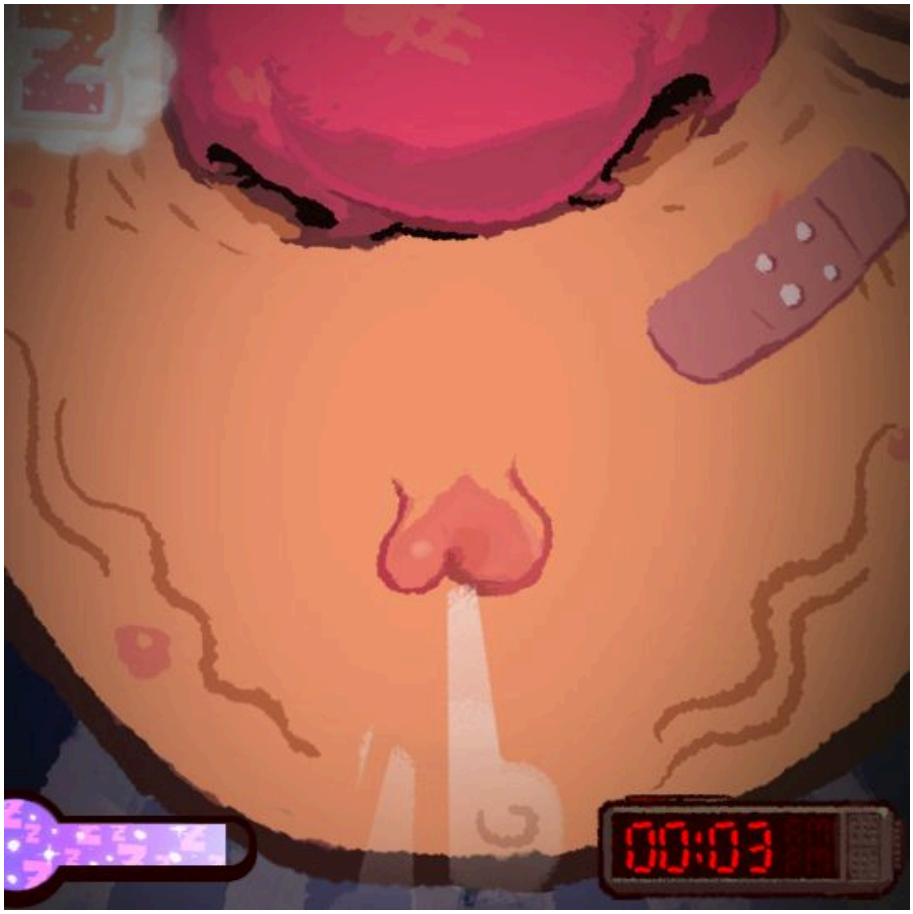
GAMESFREE

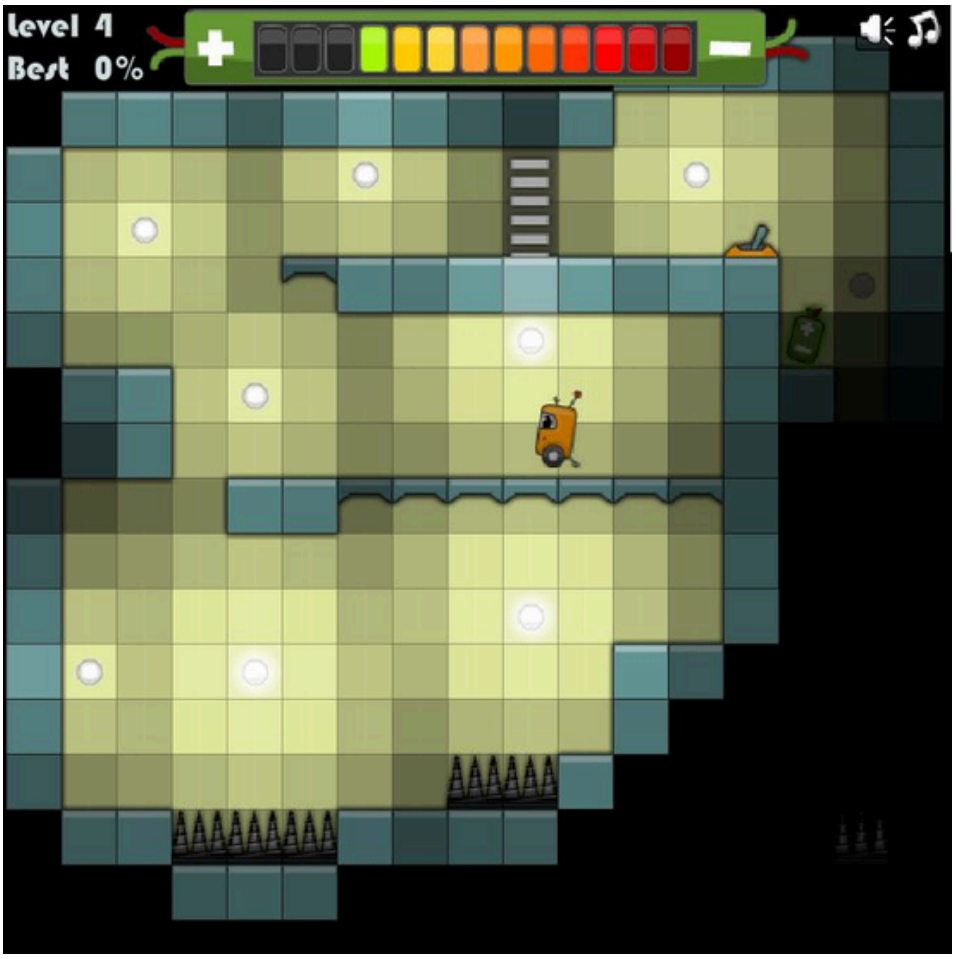
CROW IN HELL
-AFFLICTION-

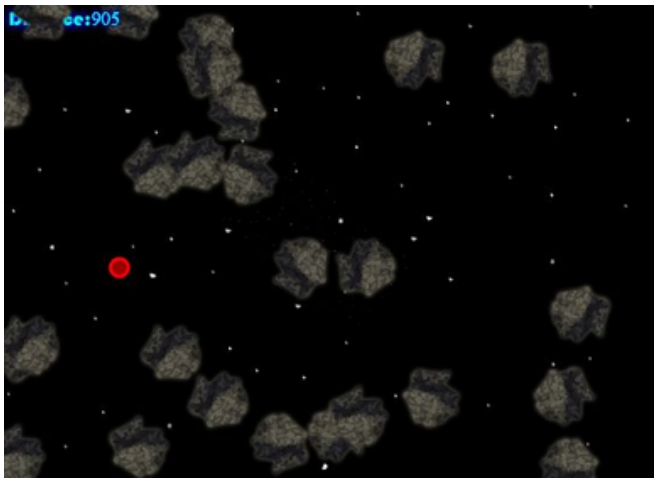

DRAG
NO USEFUL
GAMESFREE.ca

DOUCHEBAG
BEACH CLUB
v 1.0.1


5.0 LBS
WEIGHT
40 SEC
0.4 L
BLOOD CONSUMED
gamesfree2.co


00:03





_flash.Drift

Area 11
100/100 HP
6 XP
0 credits
Level
1
Crawler
Crawler
M
Q
?

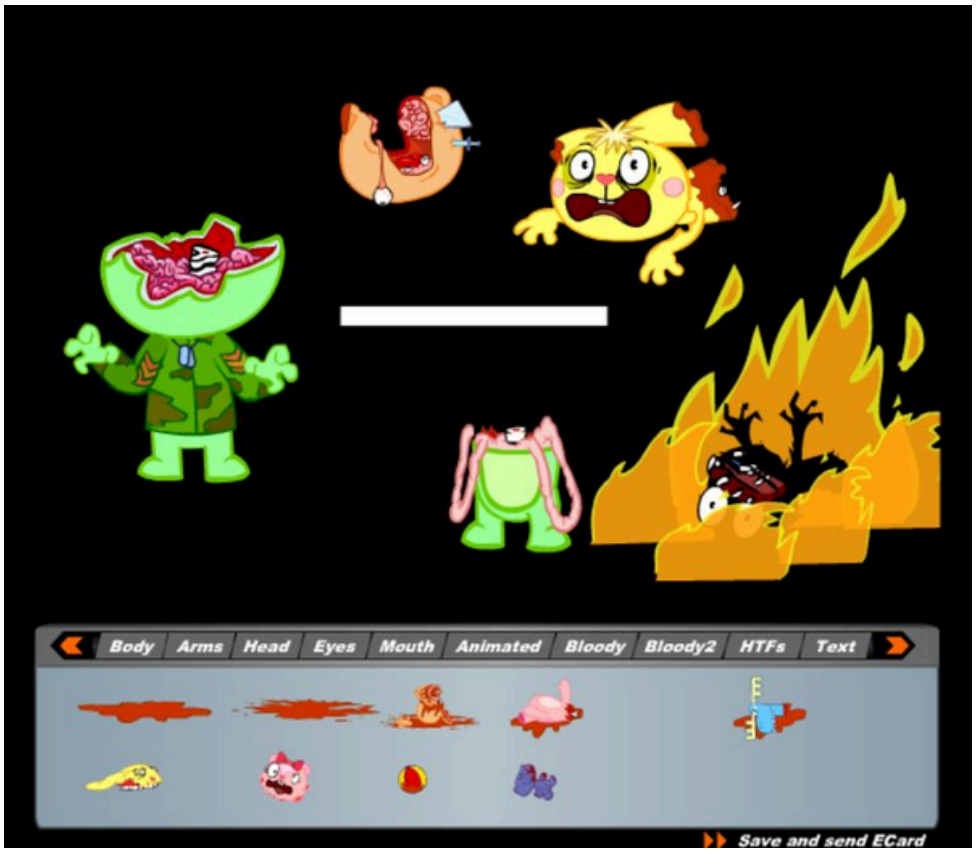
Elephant
Quest

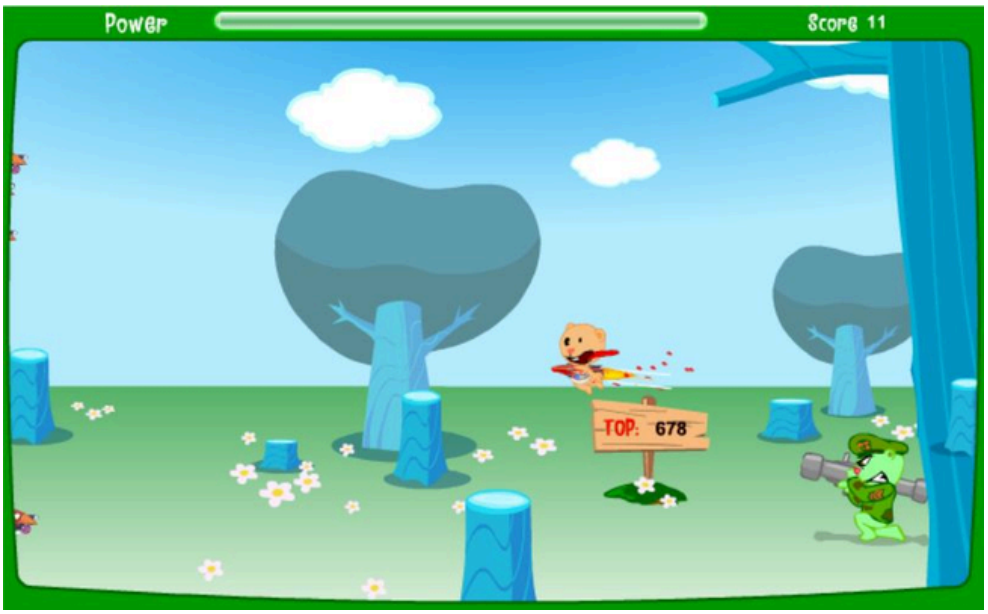
Smoochies
Cuddles

66.3

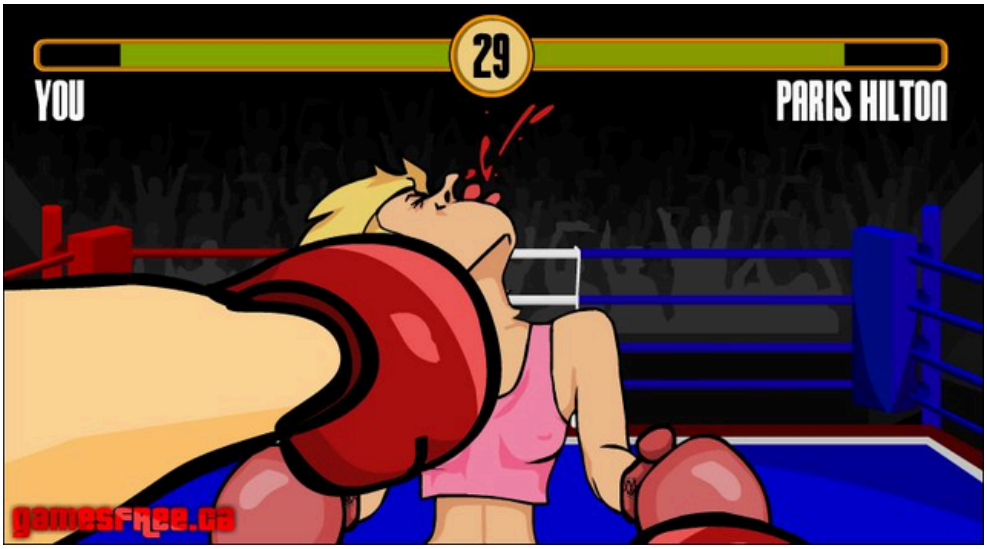
& Score

Quit
Click and Drag!
Angle: 32.5
Stretch: 57
Toothy Wins: 0
Lumpy Wins: 0

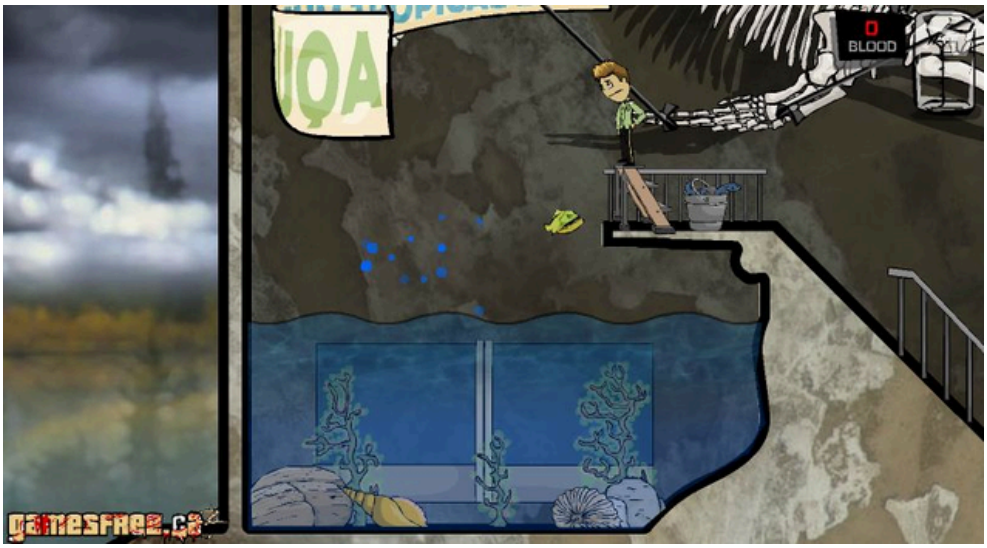

Body
Arms
Head
Eyes
Mouth
Animated
Bloody
Bloody2
HTFs
Text
Save and send ECard


Power
Score 11
TOP: 678

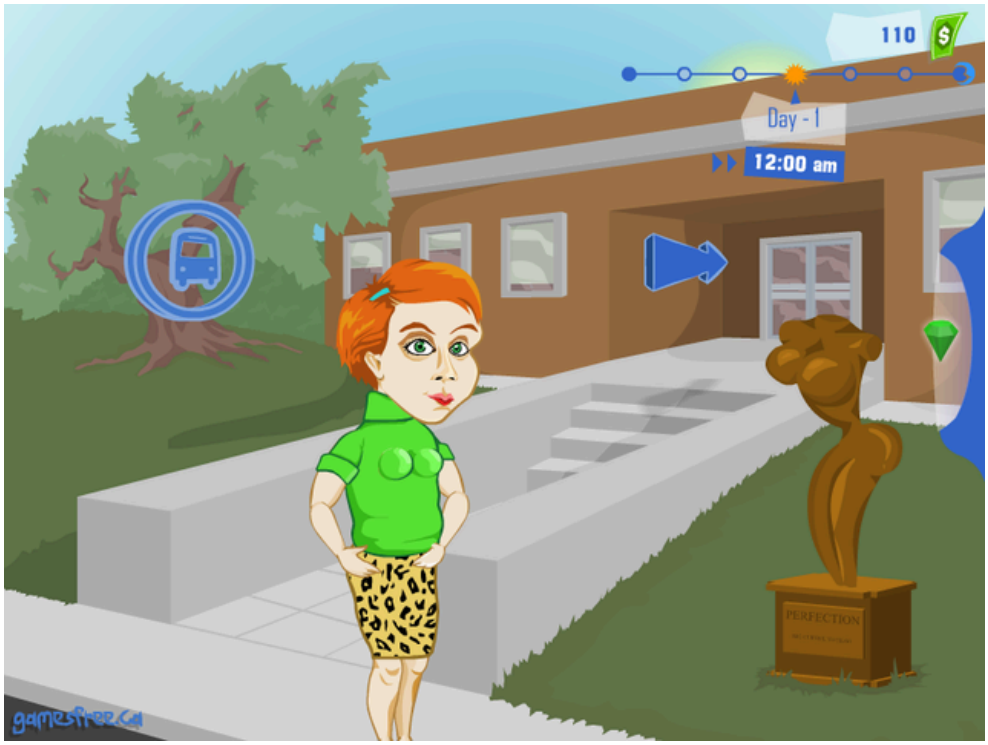
Cub
Shoot 3


29
YOU
PARIS HILTON
gamesfree.ca

200
POINTS
207
$
100
100
gamesfree.ca


0
BLOOD
gamesfree.ca

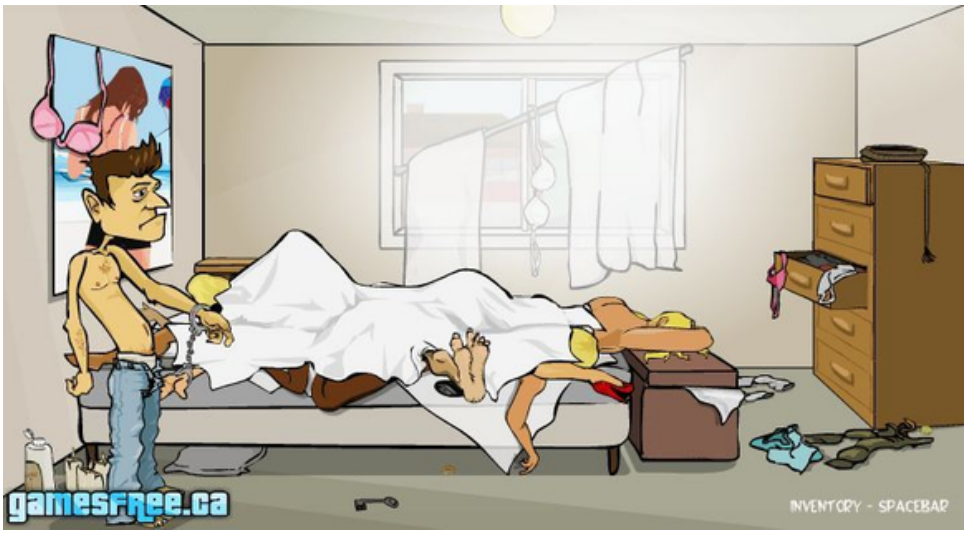
57
SEC
3
BLOOD
5
HITS
gamesfree.ca


110
Day - 1
12:00 am
PERFECTION
gamesfree.ca

Follow us on
twitter
SHOW
RESET
MORE GAMES
Games Girl.ca

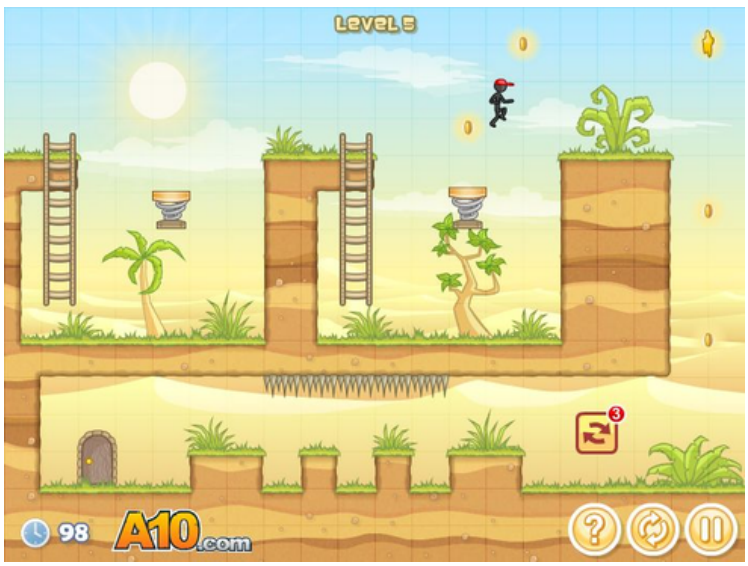
gamesFREE.ca
MENU

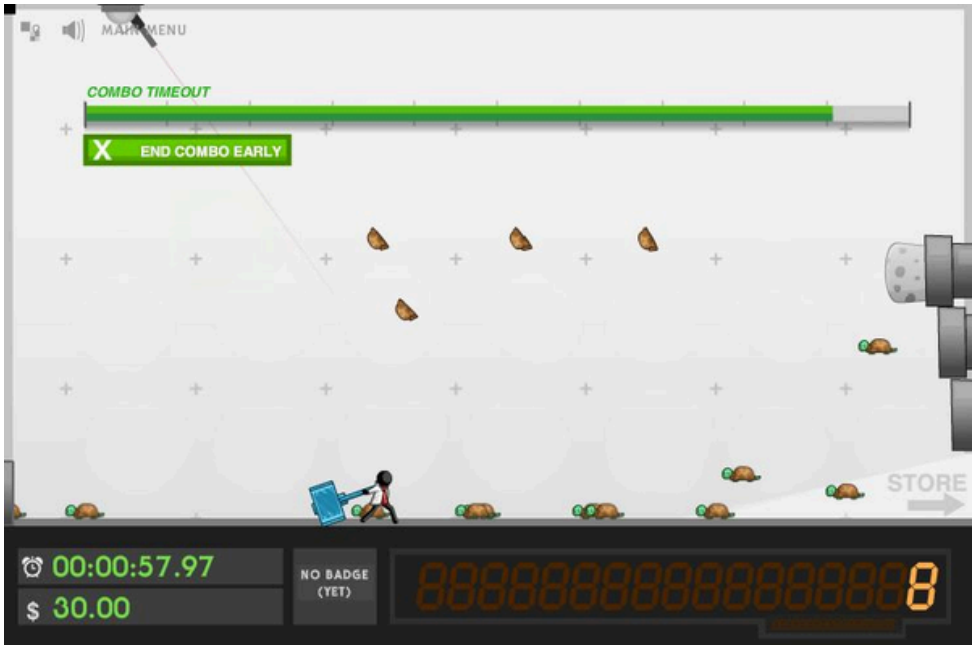
QUIT
POINTS
360
梅根
MEDIAMEG.COM
ADDICTINGGAMES


gamesfree.ca
INVENTORY - SPACEBAR

0
BLOOD
gamesfree.ca

OPTIONS
ESP ANIMATION


Level 5
98
A10.com

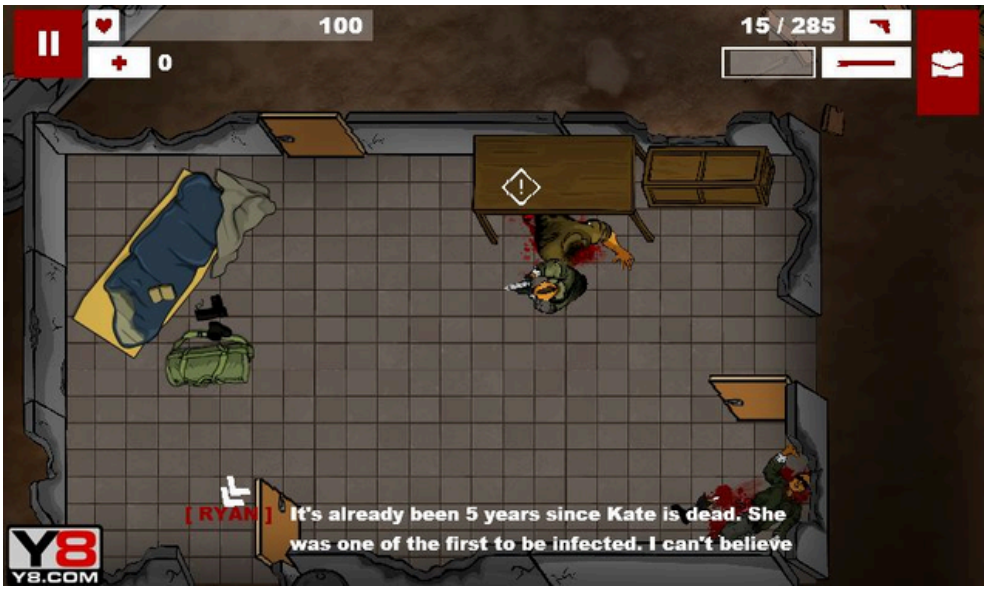

MAIN MENU
COMBO TIMEOUT
X END COMBO EARLY
STORE
00:00:57.97
$ 30.00
NO BADGE (YET)
8

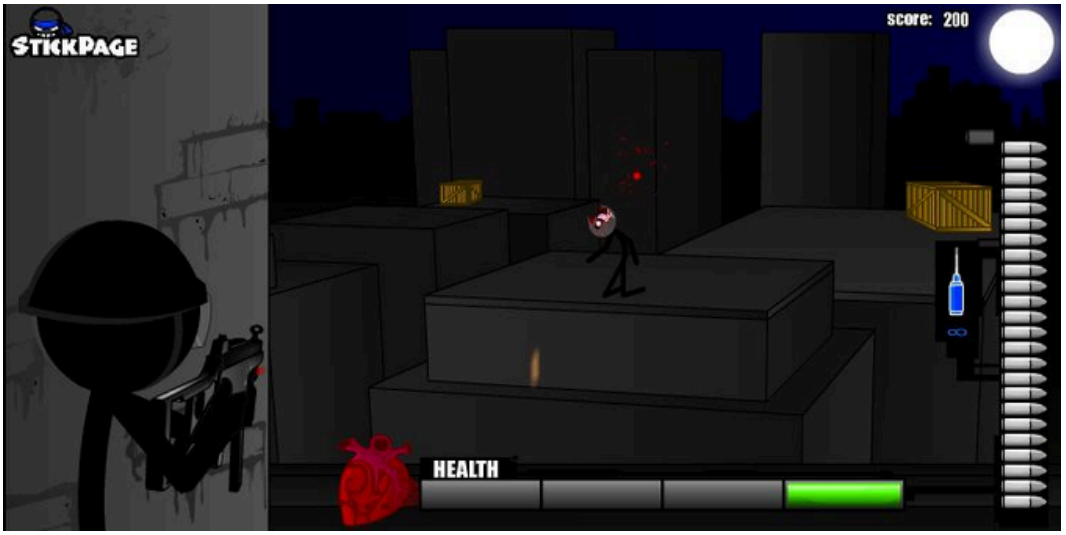
20
121
WAVE 3/7

HP
Special
2
KO
FPS: 40
STICKPAGE
KILLS: 0 / 3

BORED.COM
WALKTHROUGH
ATTACK
[M]

Main Menu


100
0
15 / 285
[RYAN]
It's already been 5 years since Kate is dead. She was one of the first to be infected. I can't believe
Y8
Y8.COM


STICKPAGE
score: 200
HEALTH

KILL CASTLE

nZone.com
>>BOMB<<
DETONATOR

Goblins Arena
Alternate Ending
Edition!

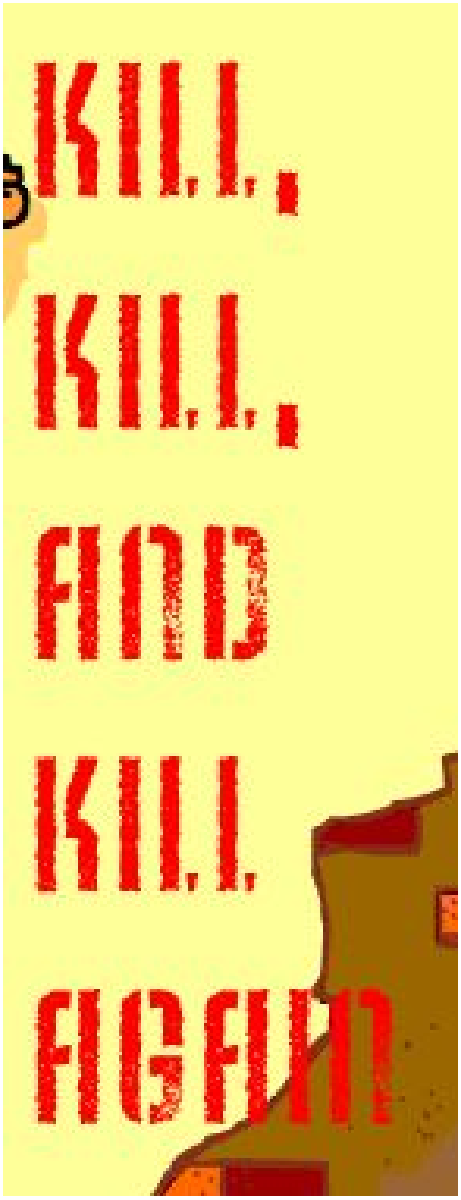
TIME 18
SCORE. 0
level 1
00:12:48

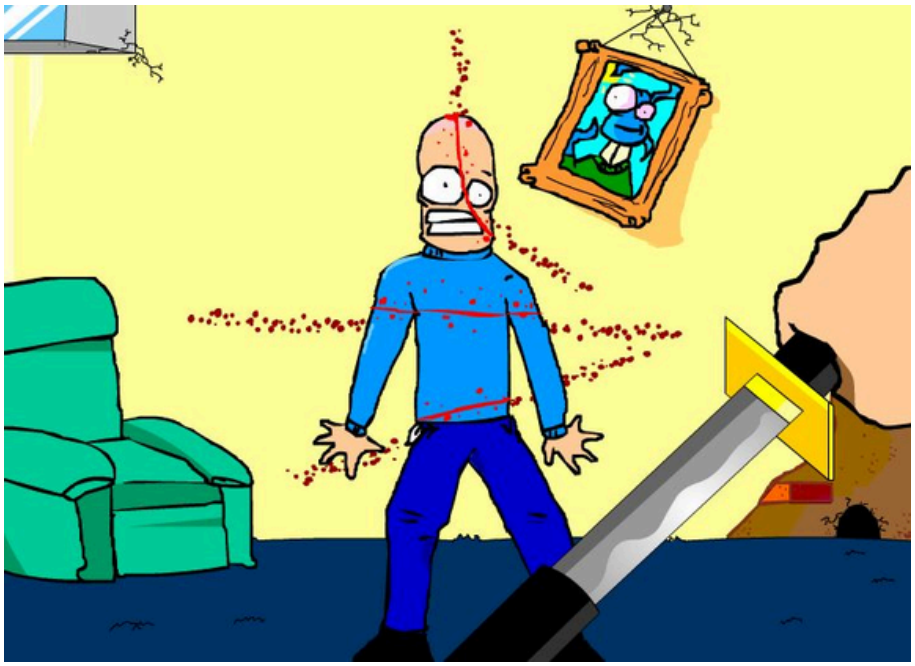
S.W.A.T.
AWESOME EDITION

TARGET: 9/12
MoFunZone.com
POP!
POP!
BALLOONATOR
LEVEL 2
MUTE

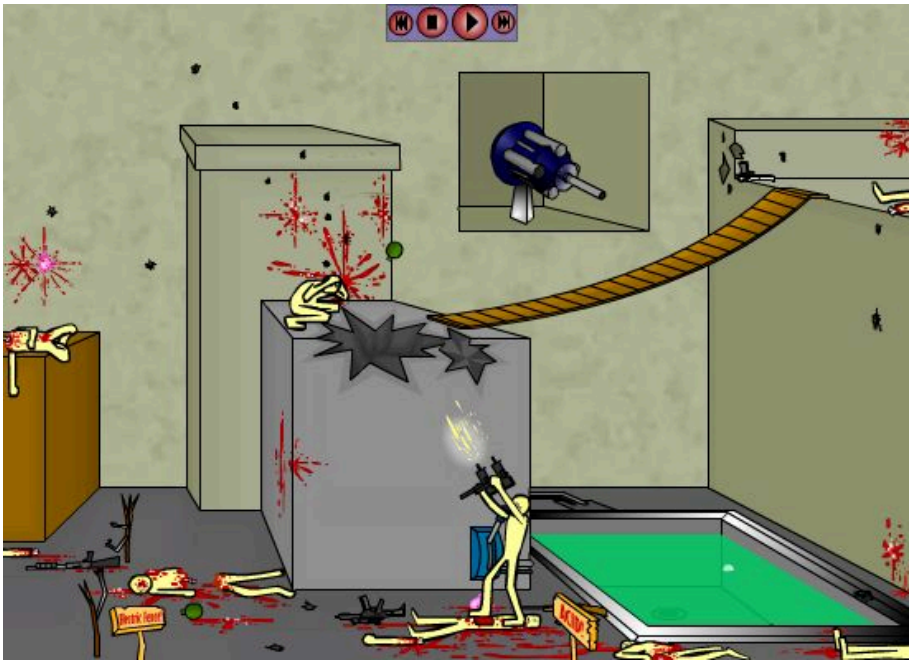
AMUSE PARK

Friendly Fire

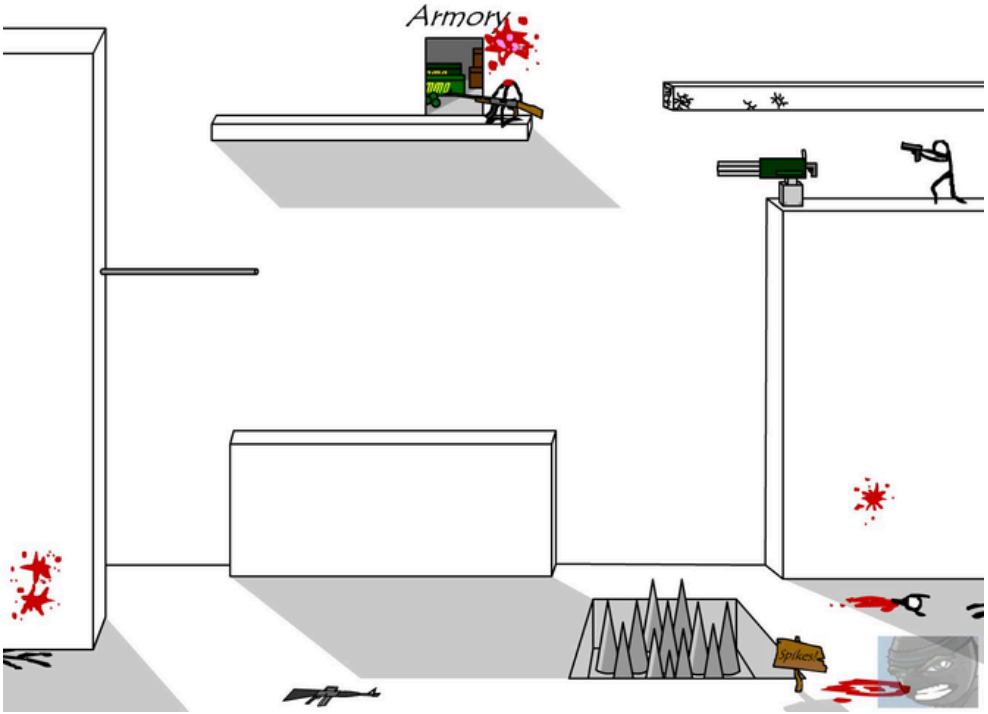

KILL,
KILL,
AND
KILL
AGAIN

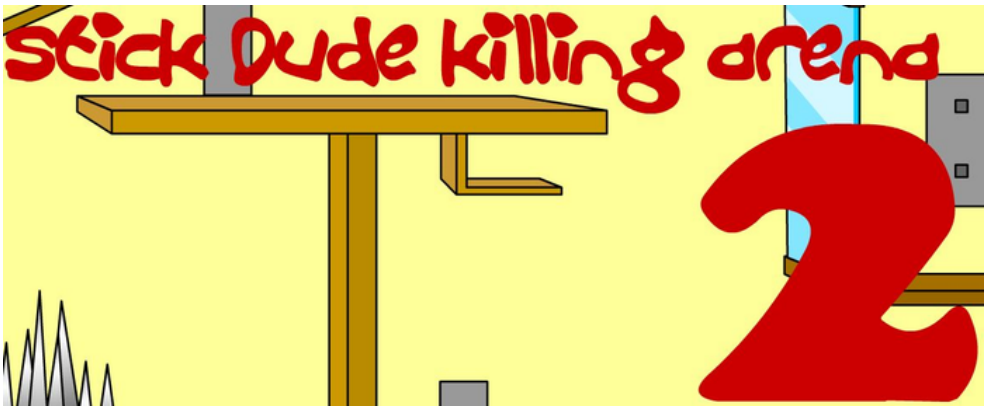


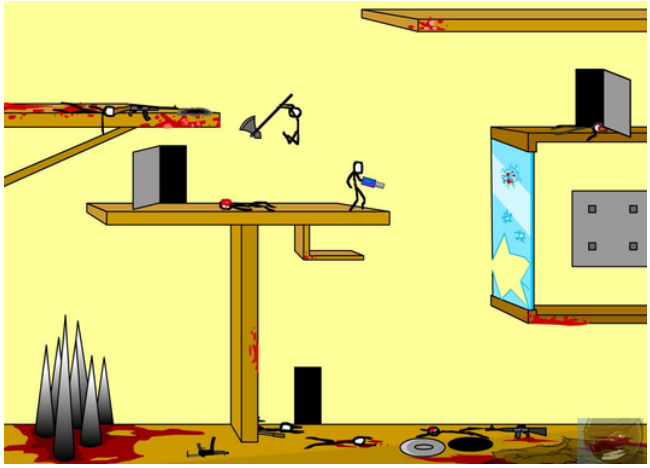
Malice
&
MAYHEM

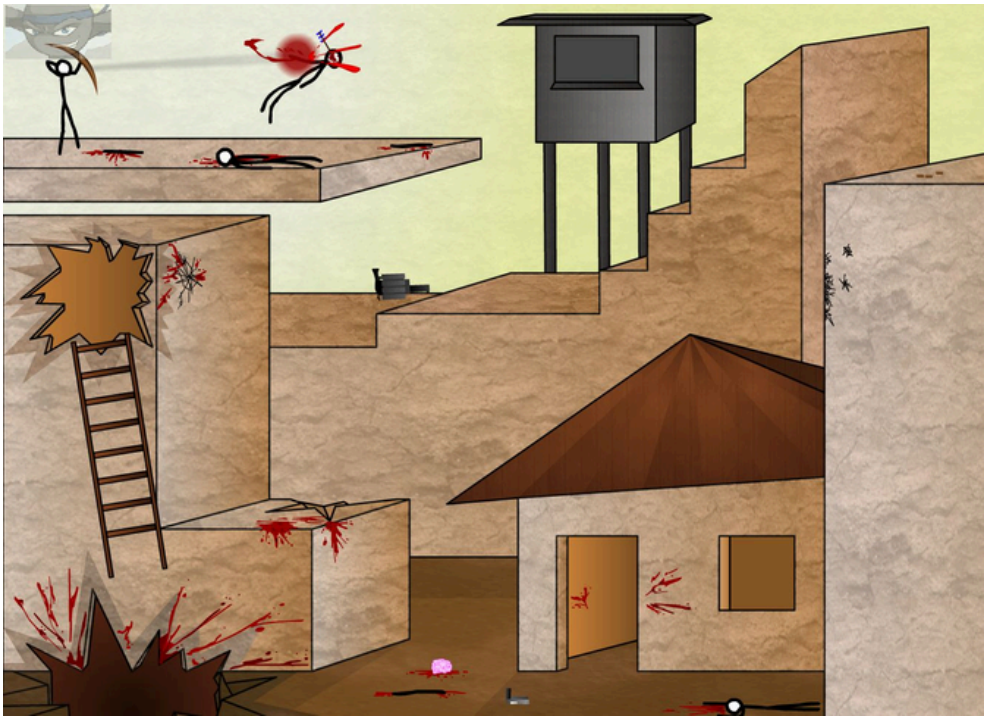


Stick Dude Killing Arena

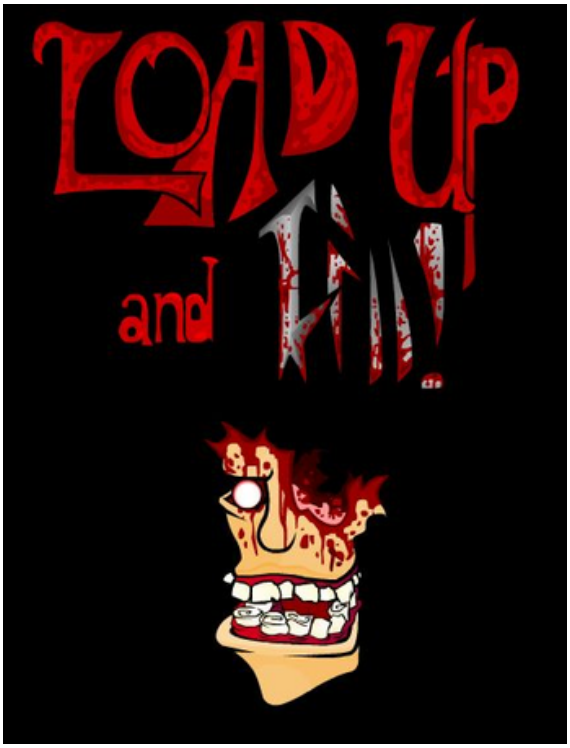








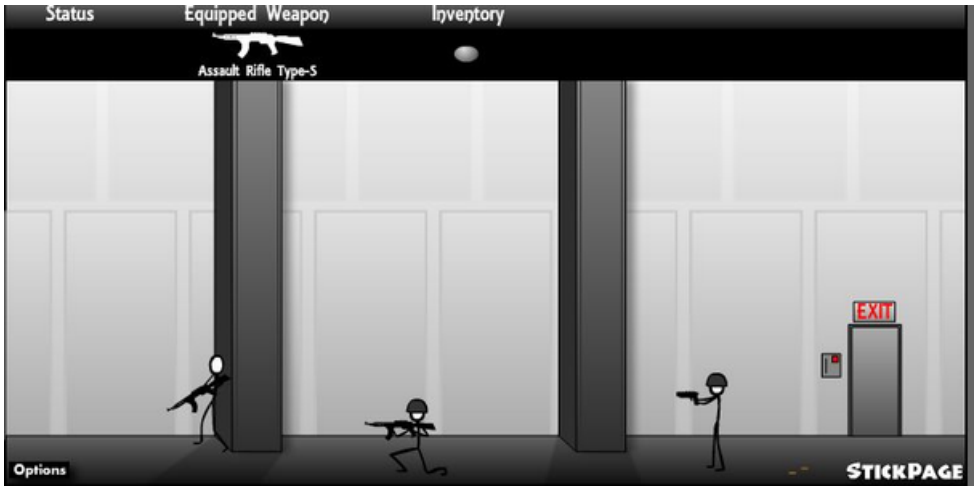
4
Stick Dude Killing Arena

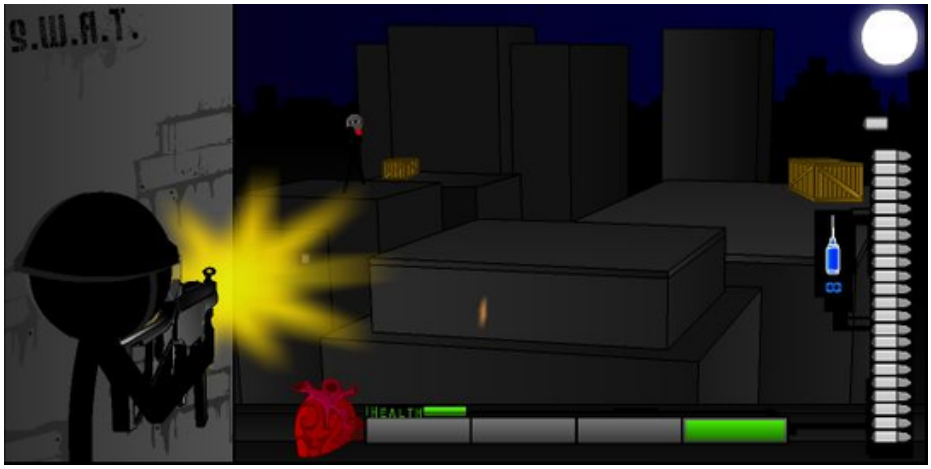

LOAD UP
and
FIRE!

Total Points:
993
001
ESP ANIMATION
Credits
Medals
Main Menu

CKC
CREATIVE KILL CHAMBER

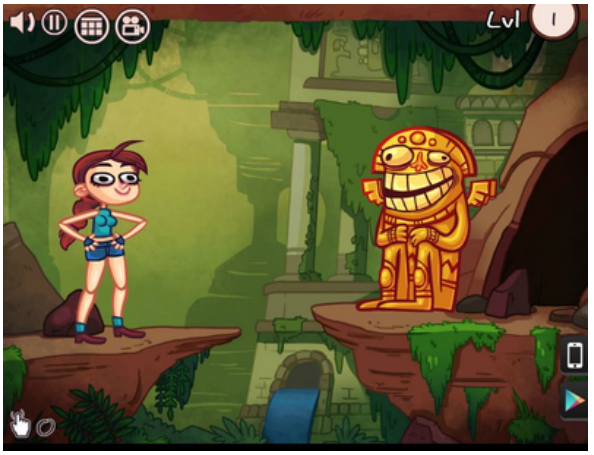
The Box


Status
Equipped Weapon
Assault Rifle Type-5
Inventory
EXIT
Options
STICKPAGE

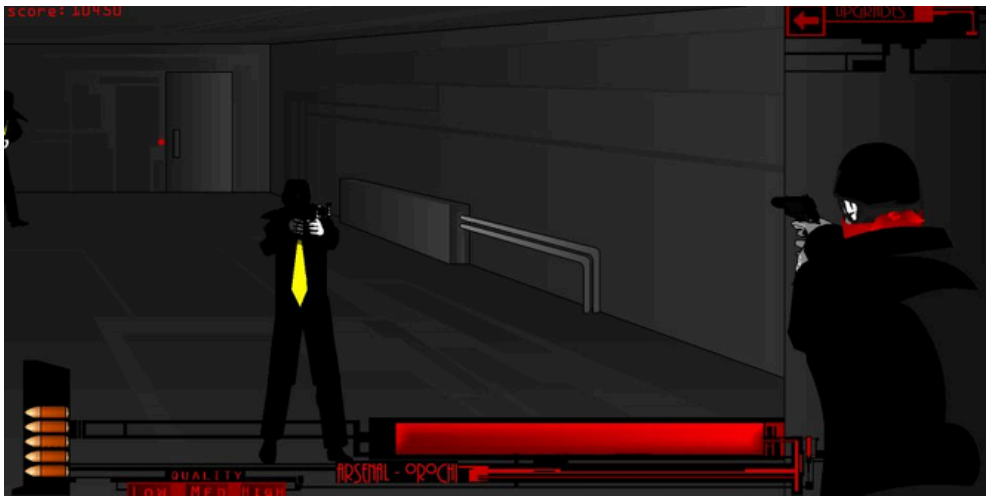

S.W.A.T.
HEALTH

S.W.A.T.
Stickmen, Weapons, And Tactics

TROLL FACE QUEST TV SHOWS

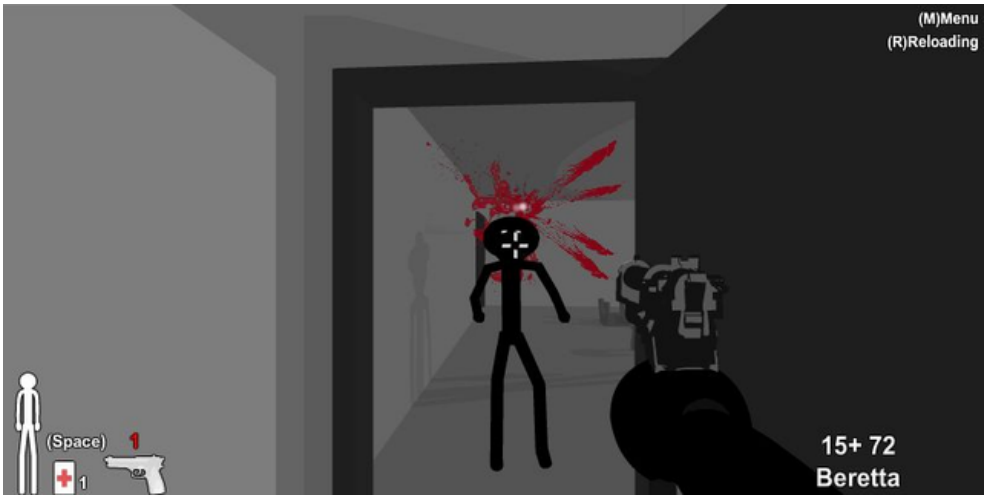


ARSENAL 2: THE ROMANOV FILES



DEADSWITCH

Oozy
Tale of the Life Flower

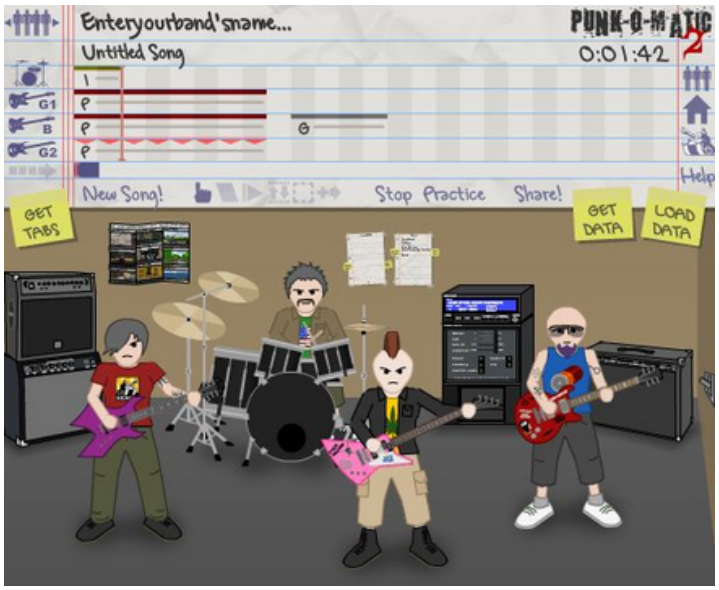

(M)Menu
(R)Reloading
(Space)
1
1
15+ 72
Beretta

(M)Menu
(R)Reloading
(Space)
1
1
ADDICTINGGAMES
20+ 200
Uzi with a silencer

Menu(m)
100
ADDICTINGGAMES
1
10 / 48

New Reaction!
Neutral

Abort
70
Q,S,M
December 25th
2/15


Enteryourband'sname...
Untitled Song
PUNK-O-MATIC 2
0:01:42
New Song!
Stop Practice
Share!
GET TABS
GET DATA
LOAD DATA
Help

POOR
x1
125
FAIREST ONE OF ALL BY THE SPIN ROOM
< BACK OUT
HITS 5/5
MISTAKES 0

P: Pause
M: Mute
KONGREGATE
2 Combo
$14
$47
Score: 0000115153
Cash: $00931
91/100

L M H

DRUNK N PUKE

Lab of the Dead

not DOPPLER
SCGMD4
R.A.A.A.A.A

ROAD OF THE DEAD

Poltergifts

Punk-o-matic

Bye

RED ROAD RAGE

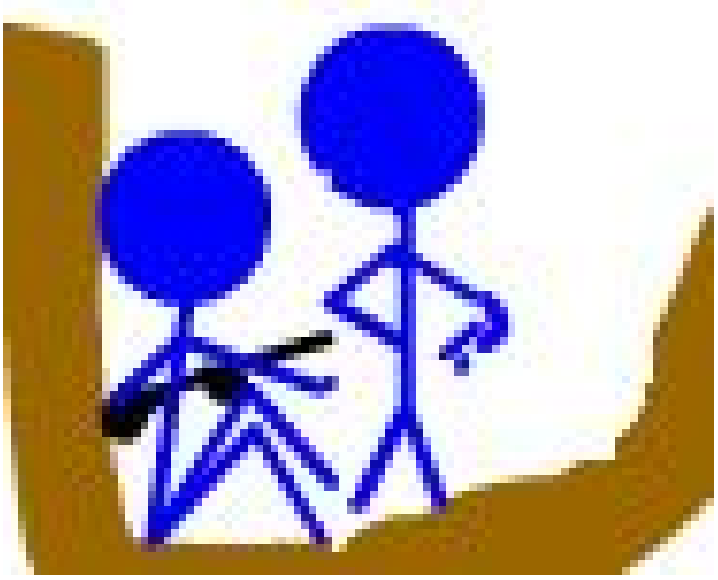
DRAW a STICKMAN

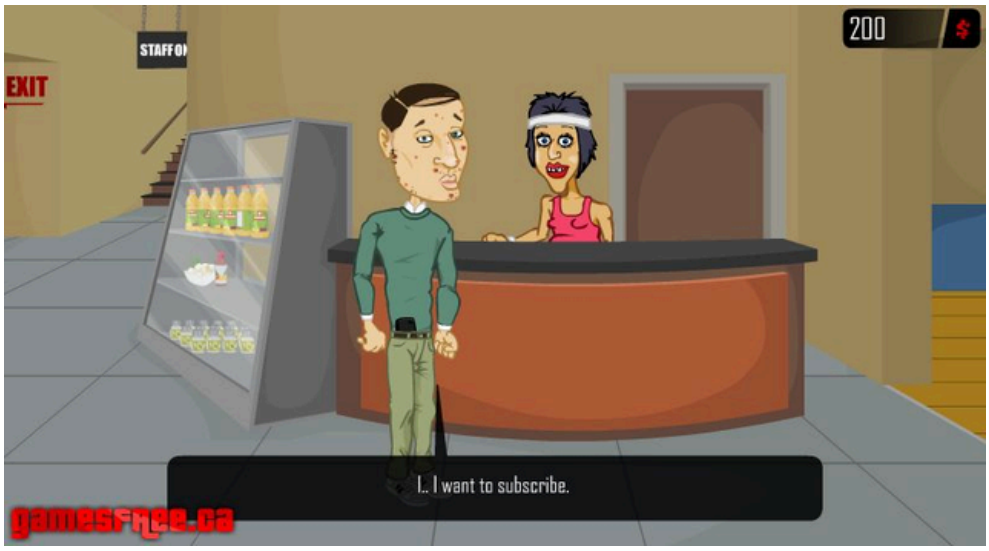
A Wizards Tale
Part 1

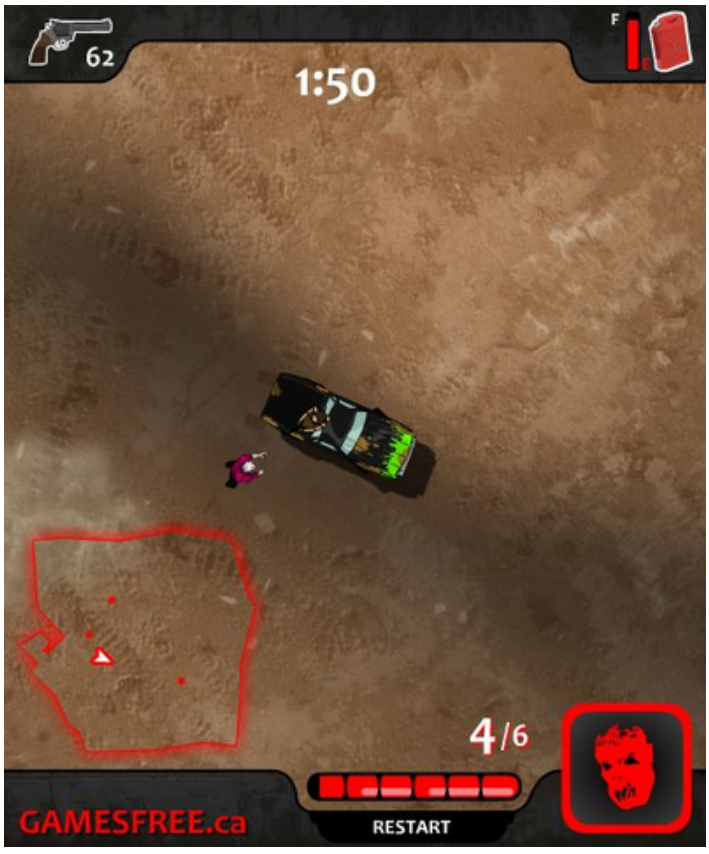
DOUCHEBAG
WORKOUT
2

Kreme Vertical
Racer

Stick Blender

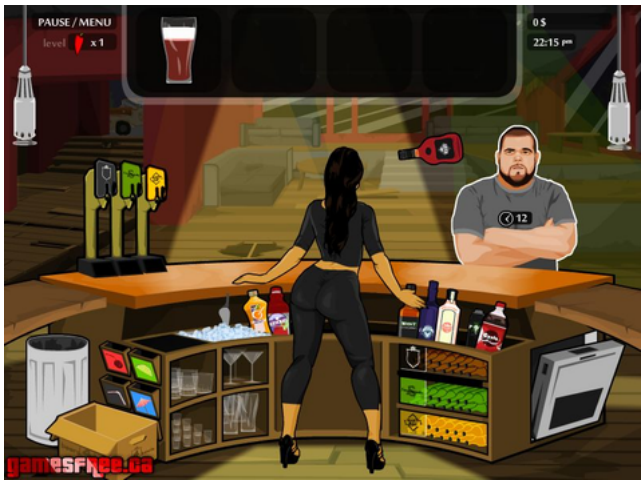


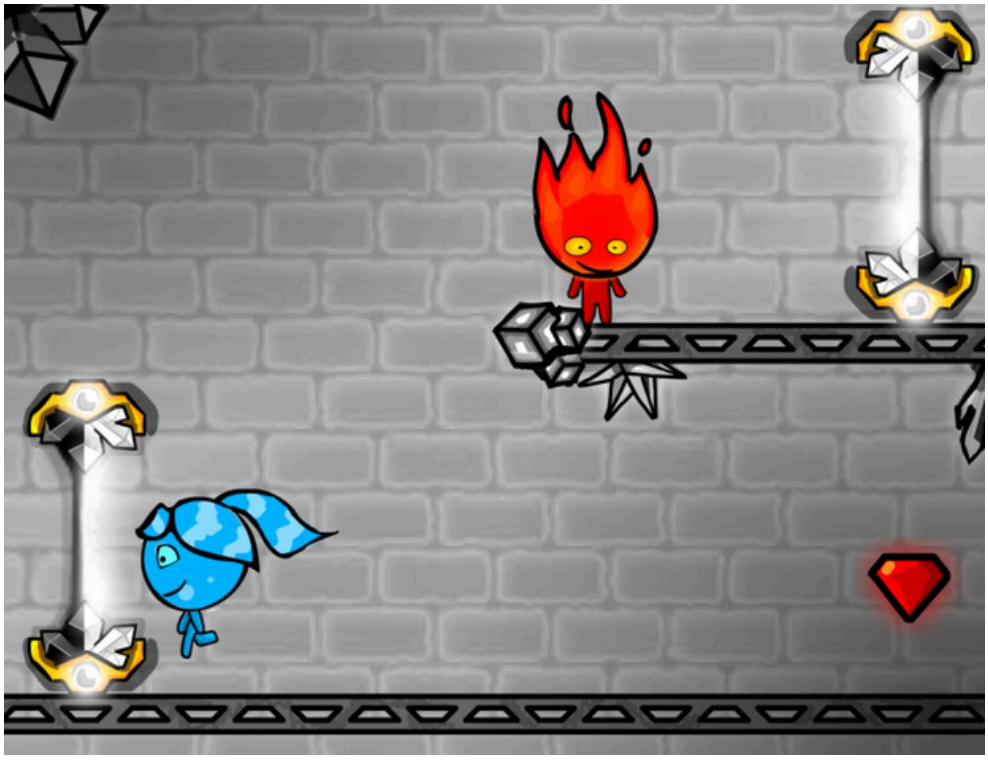

EXIT
200
I.. I want to subscribe.
gamesfree.ca


62
1:50
4/6
GAMESFREE.ca
RESTART

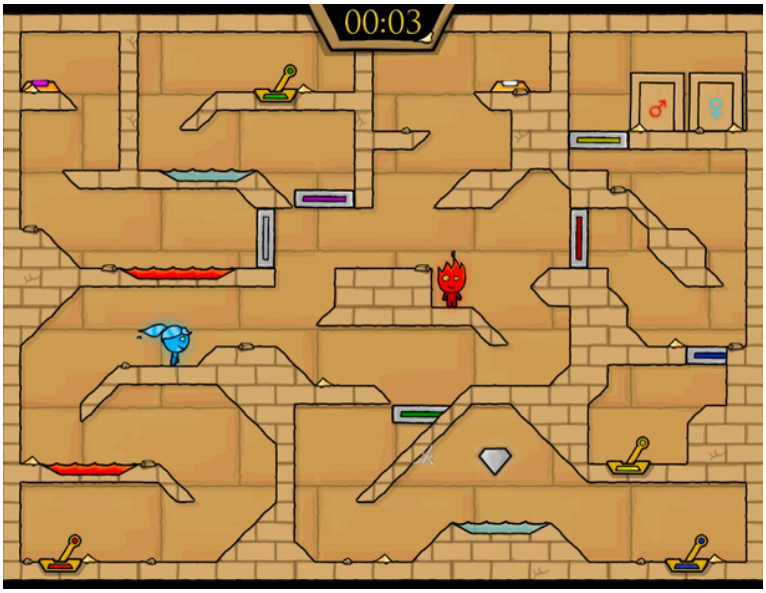
450
1st
YOU
gamesfree.ca

Latin
Heat

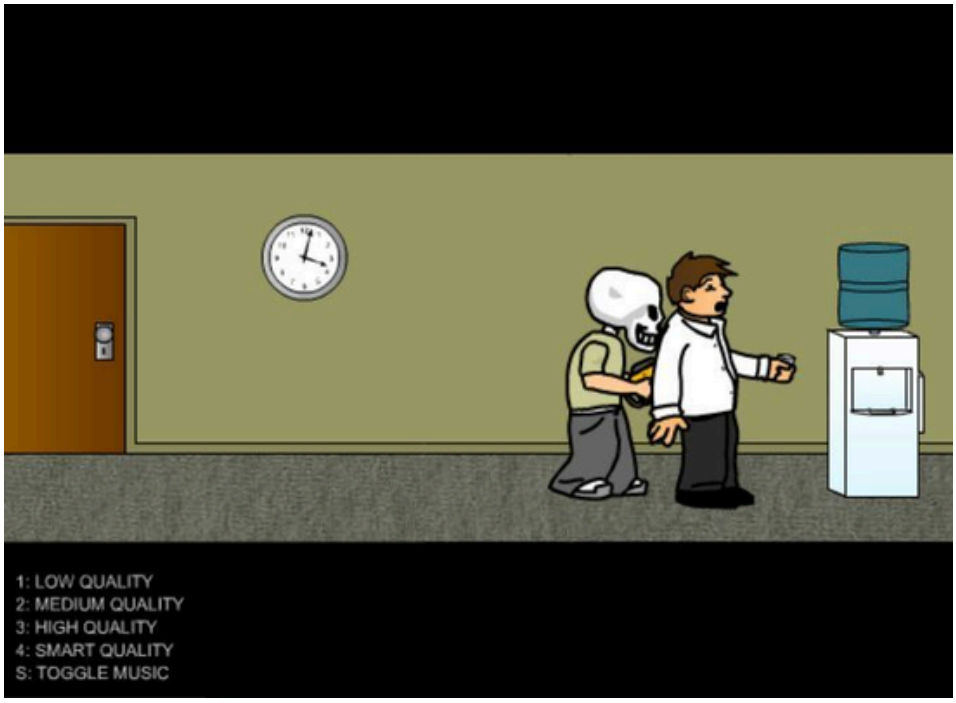

PAUSE / MENU
gamesfree.ca



PLAY


00:03

Score:
000001 2030
...Pushers however
must be held...


1: LOW QUALITY
2: MEDIUM QUALITY
3: HIGH QUALITY
4: SMART QUALITY
S: TOGGLE MUSIC

Mom, since your the only person who cares for me, will you please tell me why the Annual Gift Man isn't coming?
Next

fire boy & water girl
IN
THE FOREST TEMPLE
Origin: envy of adam

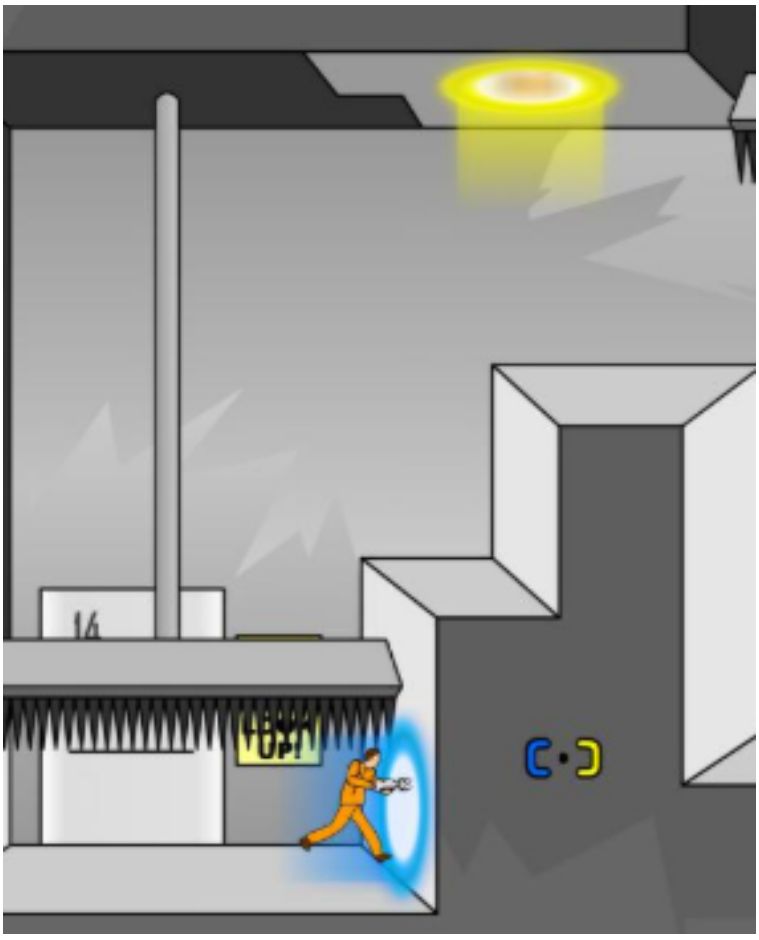
fireboy & watergirl
IN
THE FOREST TEMPLE

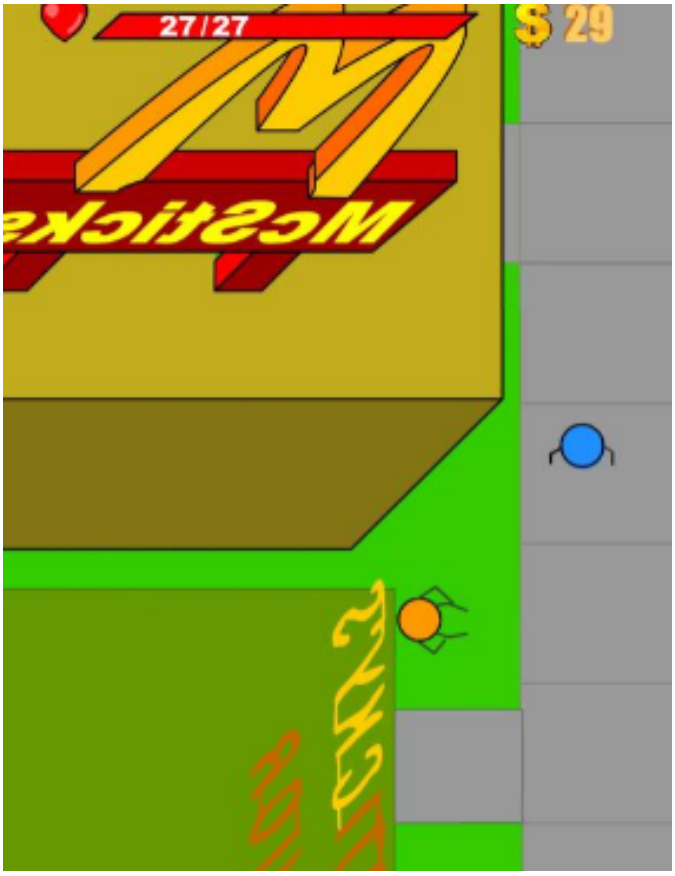
00:17
...GREEN MUD
KILLS THEM BOTH...

x03
得分 000180
关卡 1
x03
得分 000200

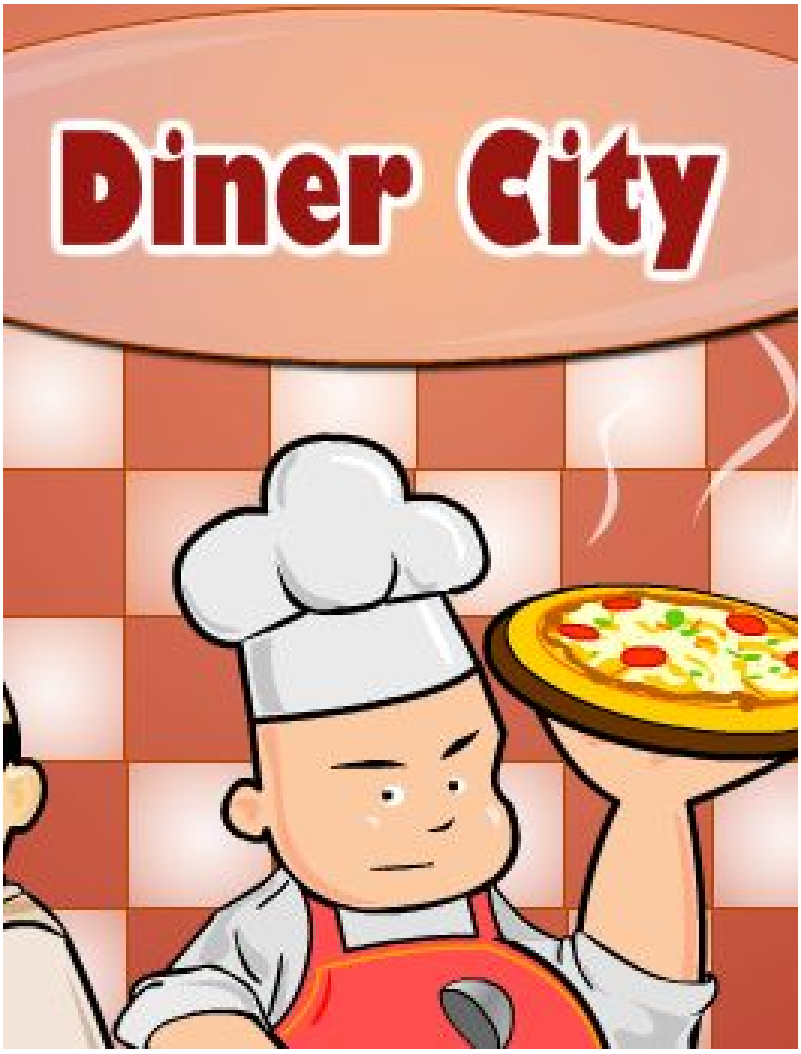
Quick Stick 3

Adrift



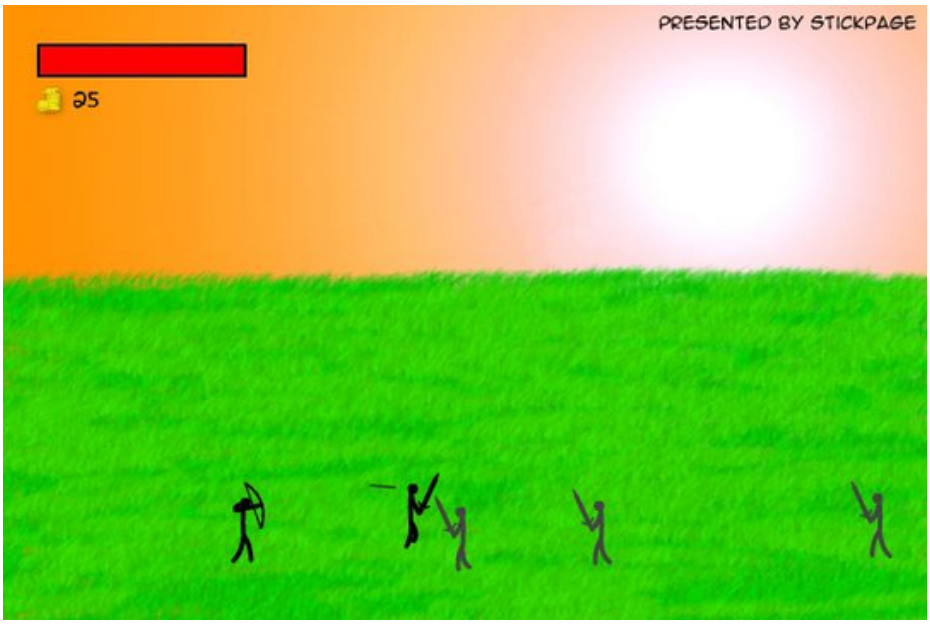

27/27
$ 29

BIKE TRICKS

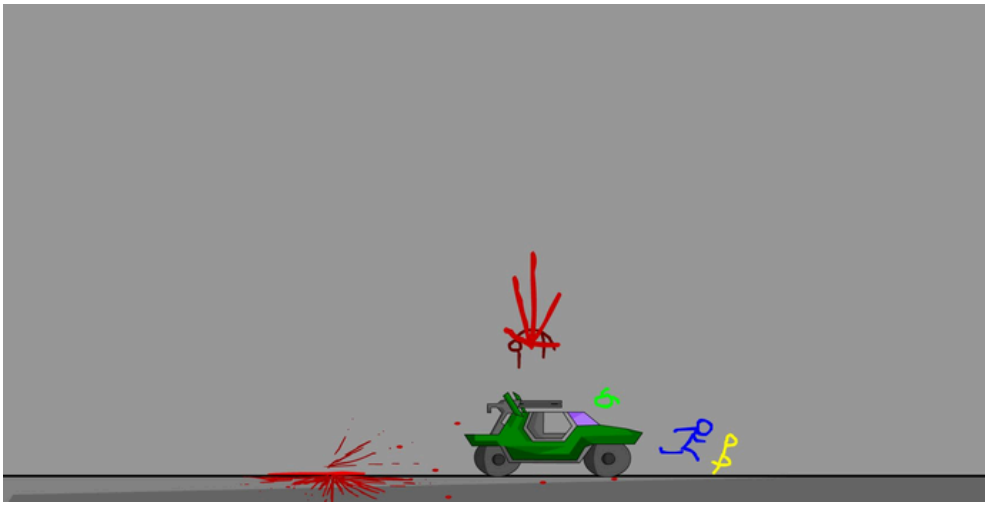

Diner City

ANOTHER SMART
STICK
ADVENTURE!

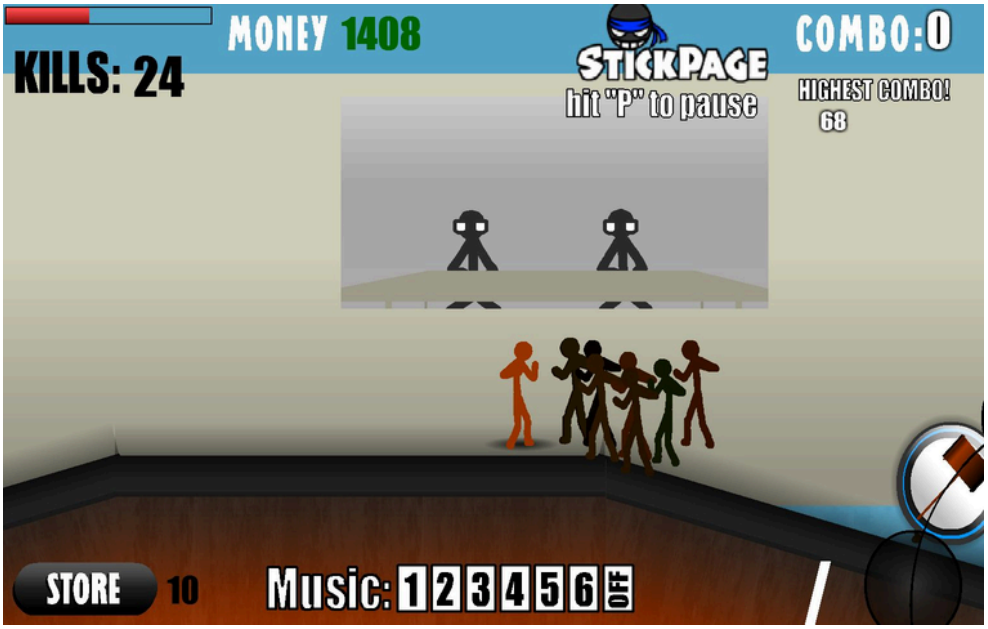
STICK
CITY

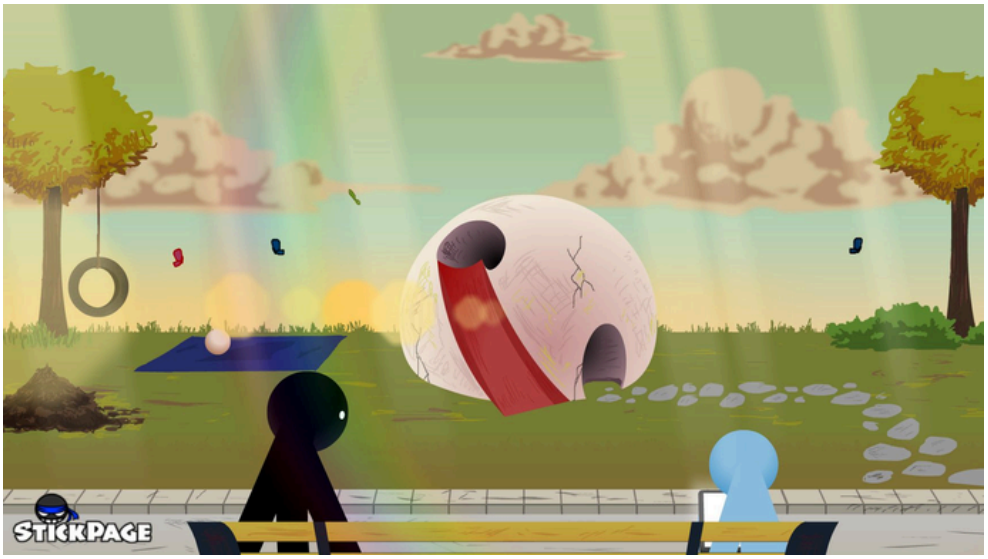

PRESENTED BY STICKPAGE

CHAMPION

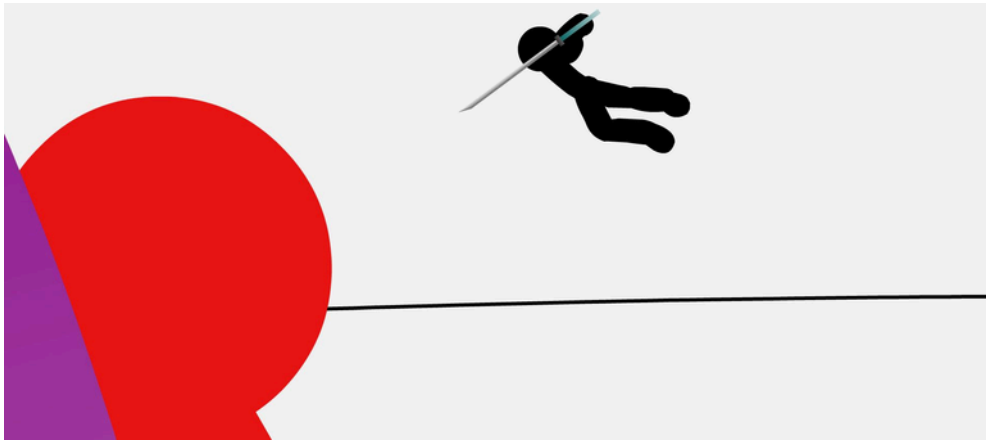


FLAIR
5


MONEY 1408
KILLS: 24
STICKPAGE
hit "P" to pause
COMBO:0
HIGHEST COMBO!
68
STORE
10
Music: 1 2 3 4 5 6 OFF

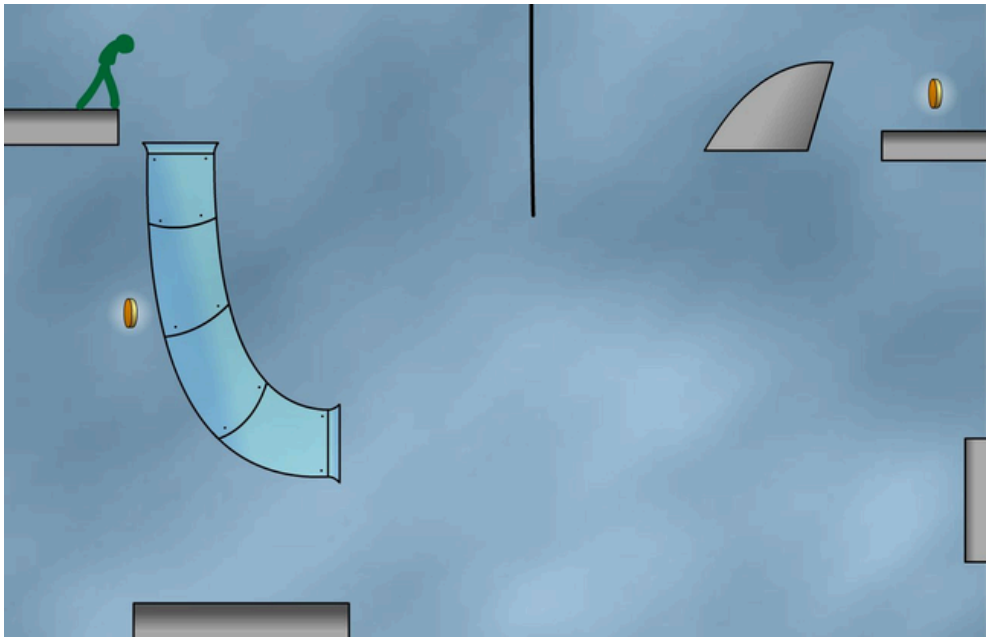

STICKPAGE

Childhood

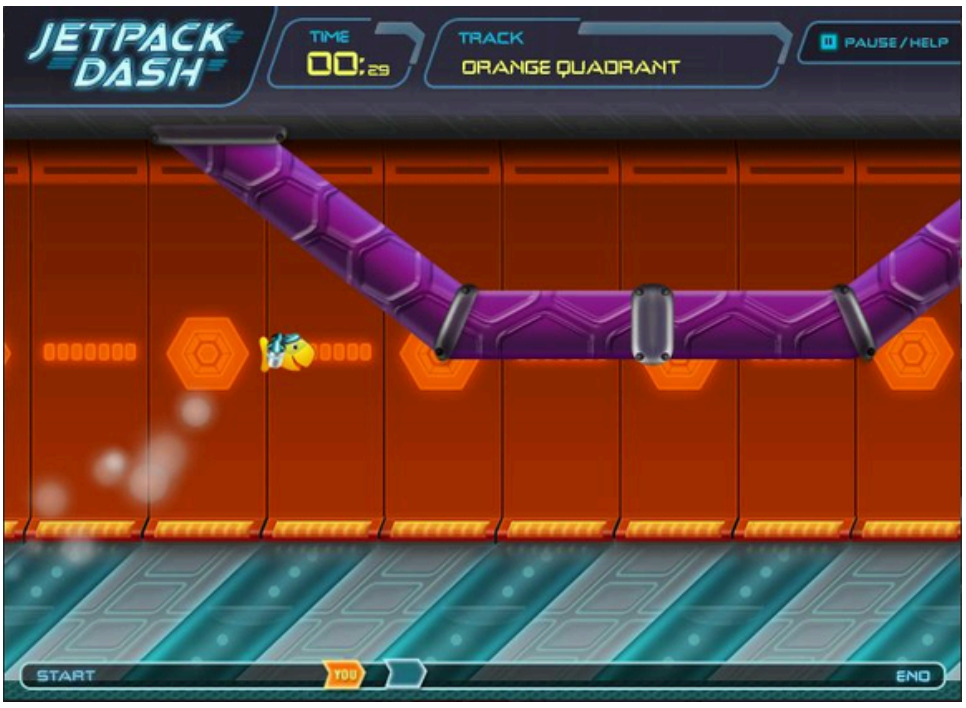


BLACK VS RED

the Final Meeting



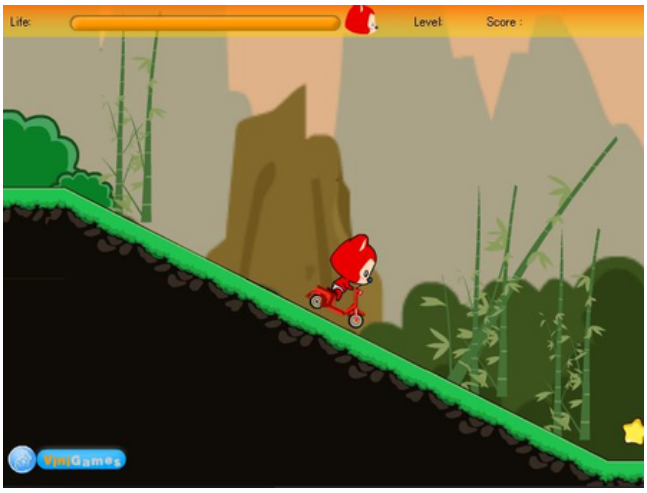
Mr. Happy Face


JETPACK DASH
TIME
00:29
TRACK
ORANGE QUADRANT
PAUSE / HELP
START
YOU
END

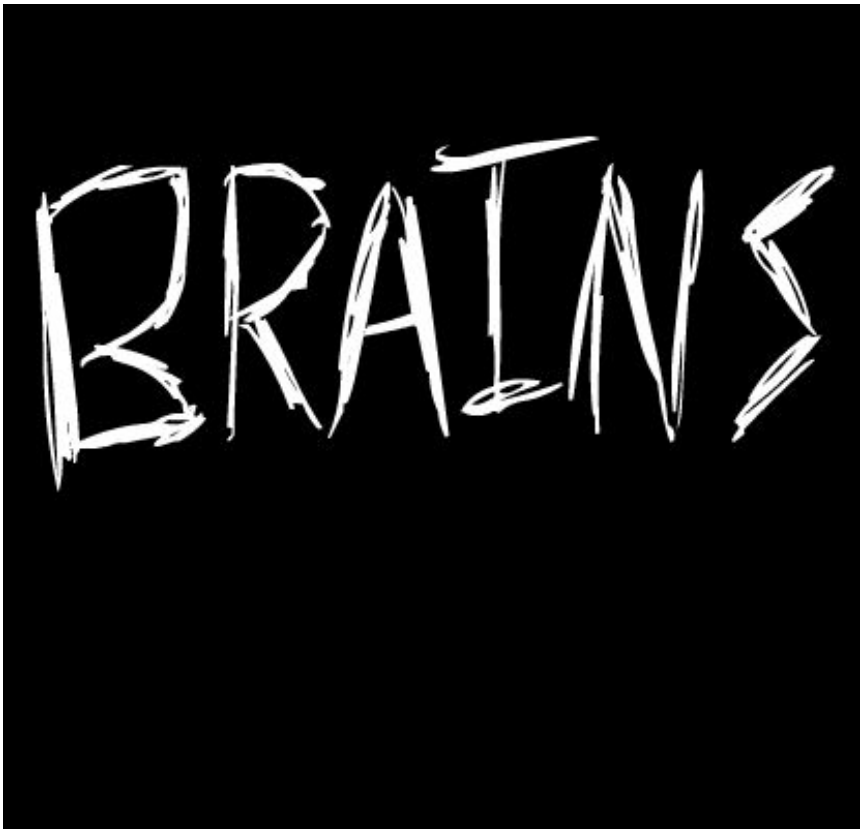
JETPACK DASH
JETPACKS INCLUDED!

28.4
START
x1000
RPM
KMH
64
PLAY MORE GAMES
FLASHGAMES247.COM
FREE GAMES FOR YOUR SITE

FREE GAMES
help
more games


Life:
Level:
Score :
VinGames

Fireboy & Watergirl
4
IN
The Crystal Temple


BRAINS

Merry Halloween!

0
ANNOYINGORANG.COM

SCORE
005158
FX

Level: 5
BubbleBox

Z
x8
WEIGHT
X
x8
WEIGHT
C
x7
WEIGHT

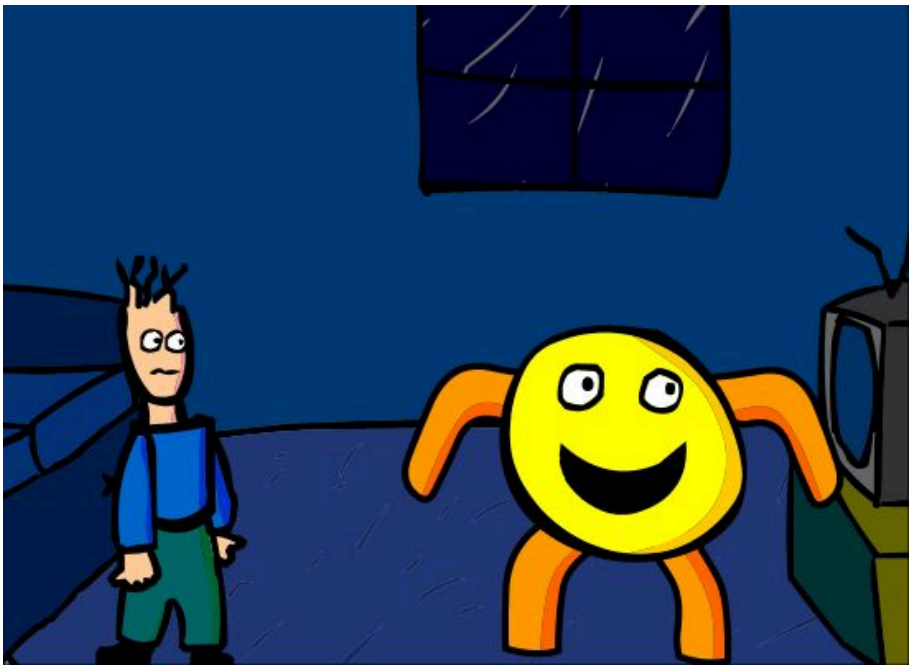
DROP
CANNON!

4 = BEAK GRAB
LAP:1 / 3
PAR:2

flonga
$23
Back to Title
More Games

Score 200
Target 400
Level 1/5
flonga

Hidden
Games



GUITAR
FLASH

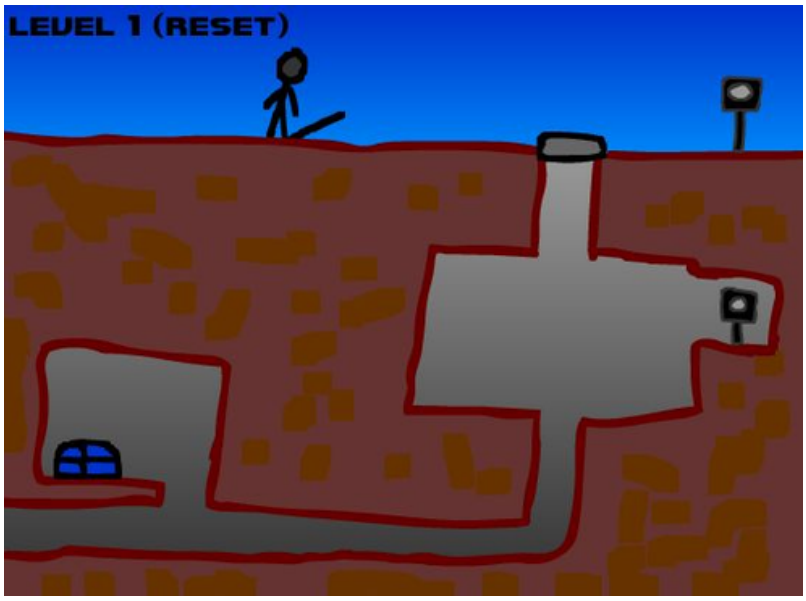
GUITAR FLASH
Rock n' Roll
24/24
0
5
ROCK

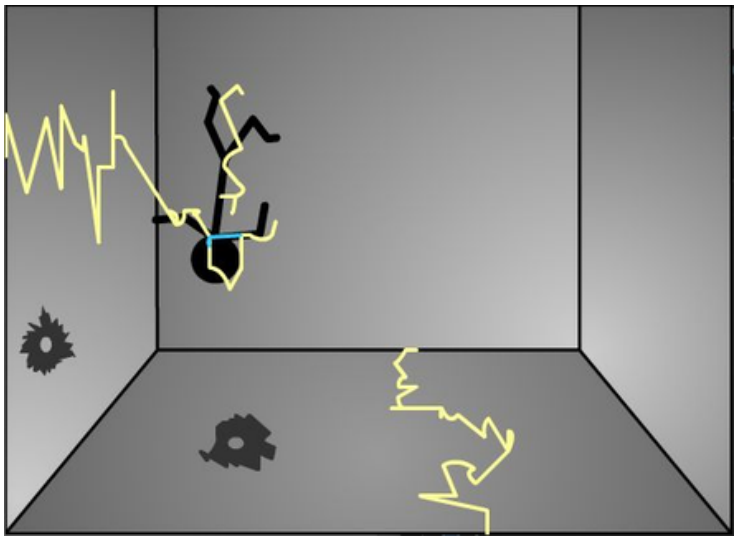
GUITAR FLASH
23/24
0
0
ROCK

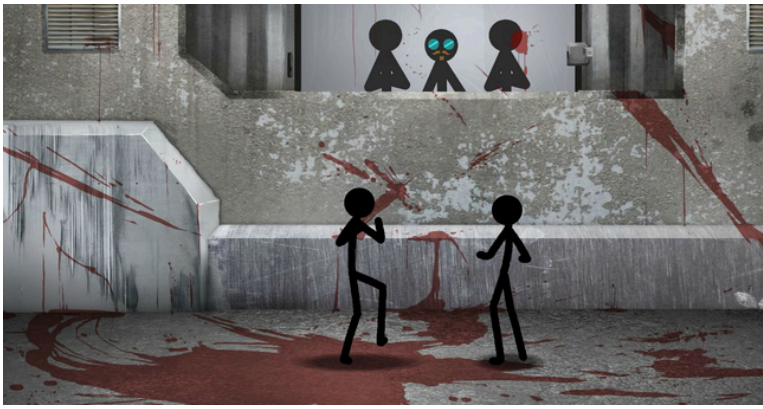
GUITAR FLASH

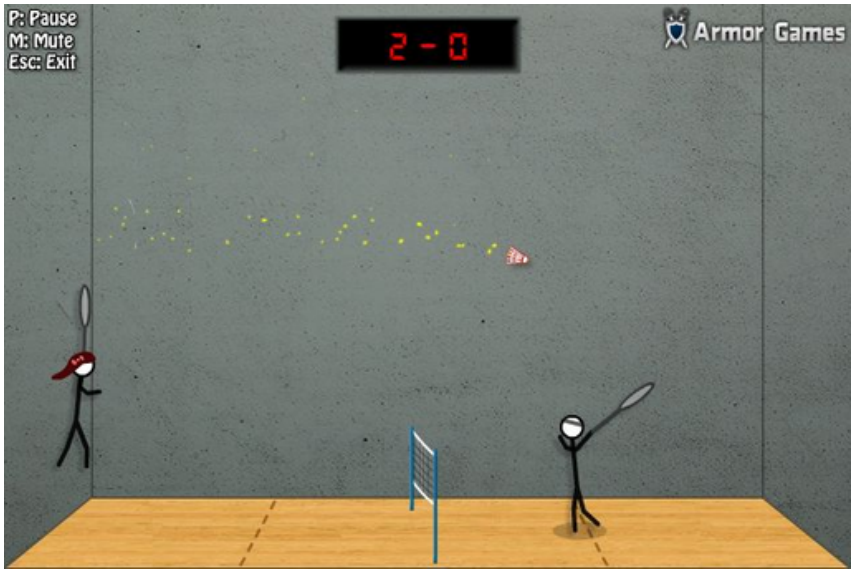
GUITAR FLASH

× 5
× 201

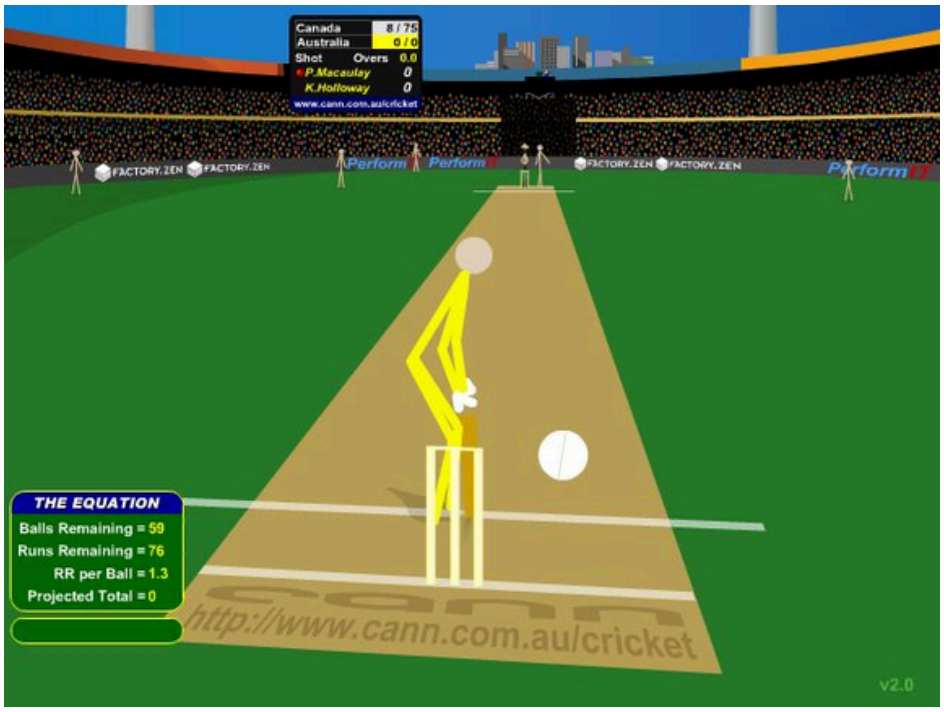

LEVEL 1 (RESET)

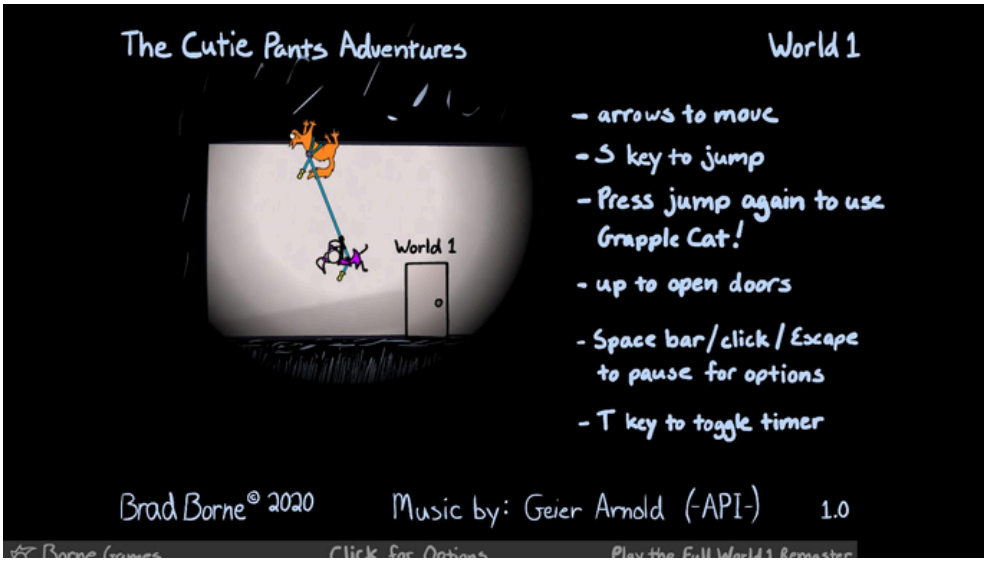


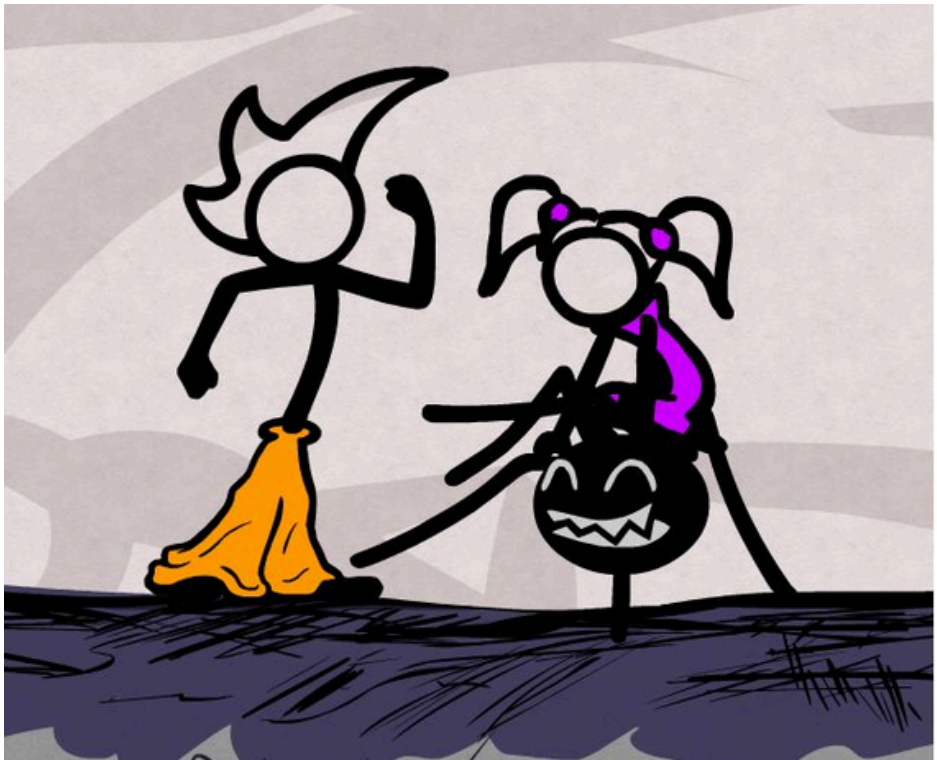



P: Pause
M: Mute
Esc: Exit
2 - 0
Armor Games

00:00:18
GLOCK
7/51
SIFT HEADS
ON MOBILE
PRESS W TO JUMP


Canada 8 / 75
Australia 0 / 0
Shot Overs 0.0
P.Macaulay 0
K.Holloway 0
www.cann.com.au/cricket
THE EQUATION
Balls Remaining = 59
Runs Remaining = 76
RR per Ball = 1.3
Projected Total = 0
http://www.cann.com.au/cricket
v2.0

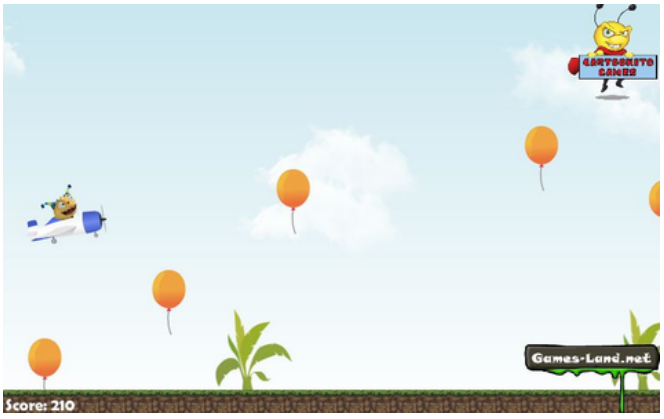

The Cutie Pants Adventures
World 1
World 1
- arrows to move
- S key to jump
- Press jump again to use Grapple Cat!
- up to open doors
- Space bar/click/Escape to pause for options
- T key to toggle timer
Brad Borne© 2020
Music by: Geier Arnold (-API-)
1.0

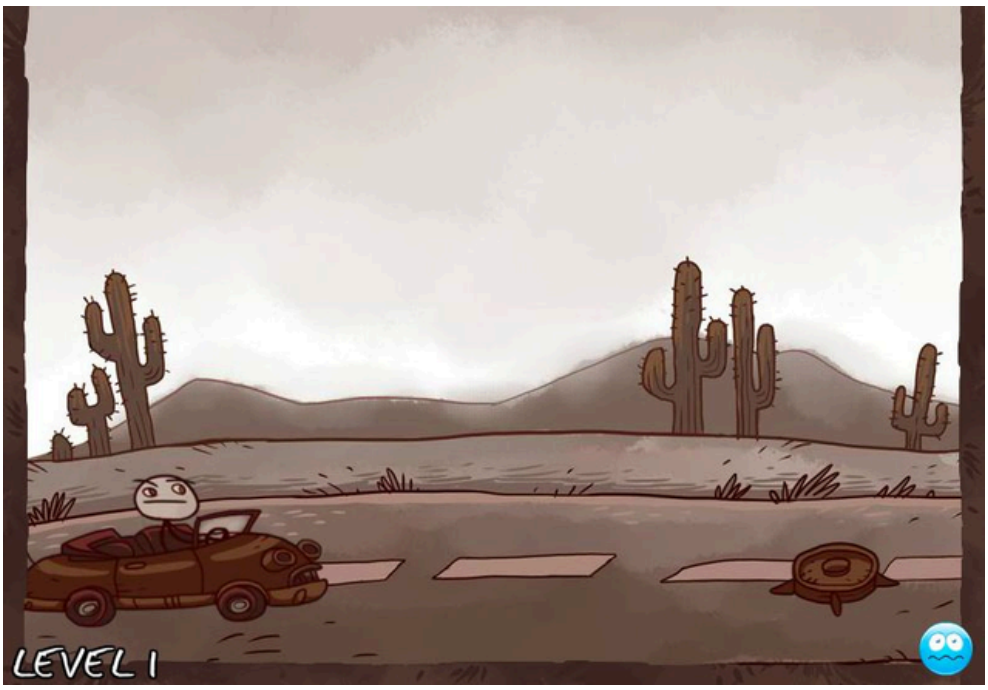


GUITAR FLASH
23/24
0
0
Rock

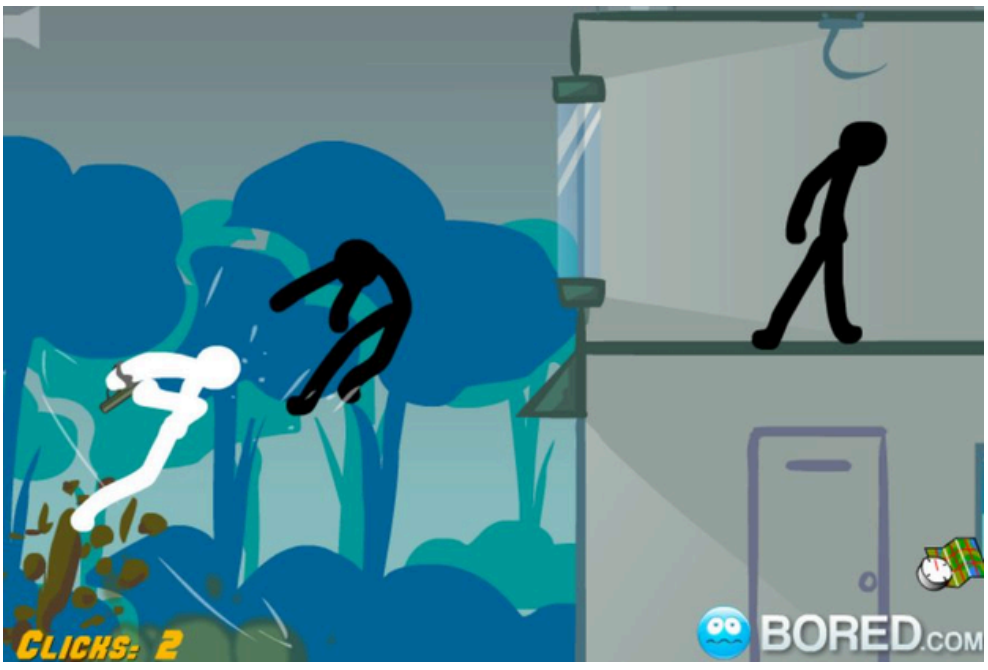
FAIL
Pretty convincing there.
Map
Retry
Menu
Medals
MORE HENRY
Unique: 1
Fail Count: 1

Fleeing the COMPLEX


Games-Land.net
Score: 210


LEVEL 1

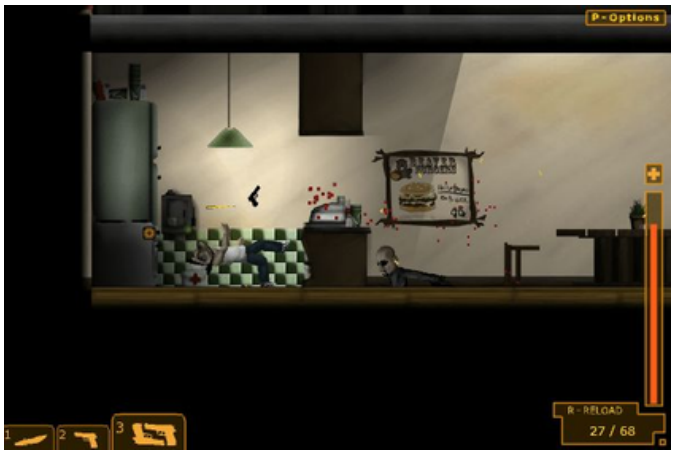
Like
Coolbuddy.com
Wave 1/13
Menu
Loneliness
$49

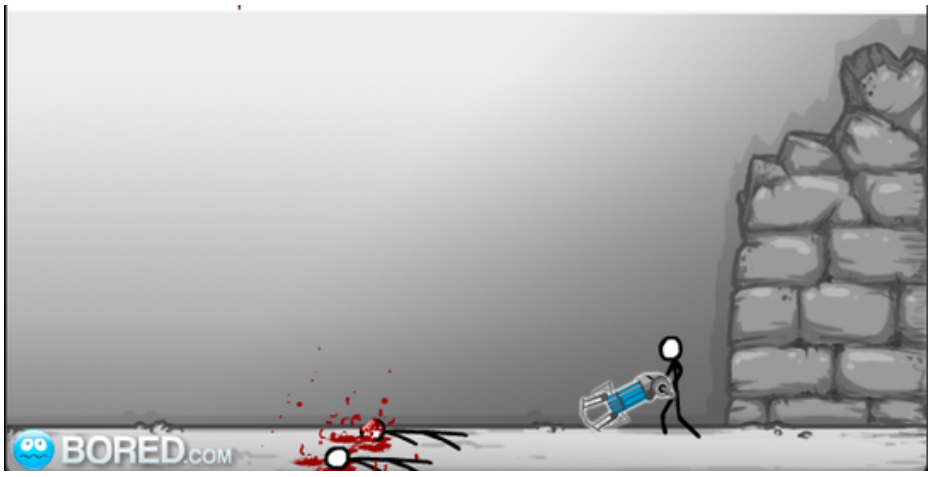

CLICKS: 2
BORED.COM

20
Combo x1
0 / 5
Menu

Score: 0
195 x4
- HEADSHOT +50
- HEADSHOT +50
+50
P - Options
OPEN
R - RELOAD
24 / 72

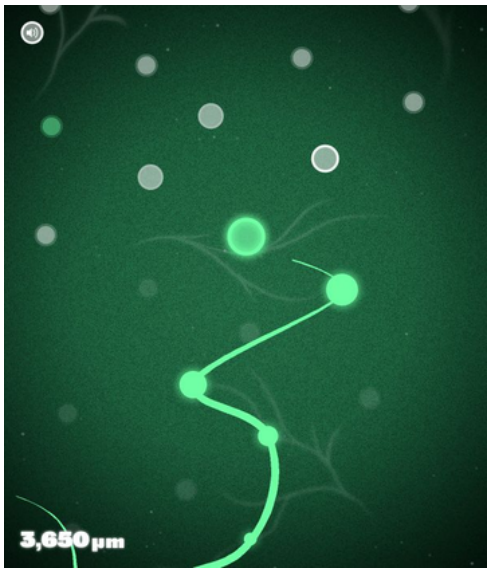
BRASIL ANIMADO
Iguinho
CAPTURE OS CARROS
PONTOS 4
TEMPO 87


P - Options
R - RELOAD
27 / 68

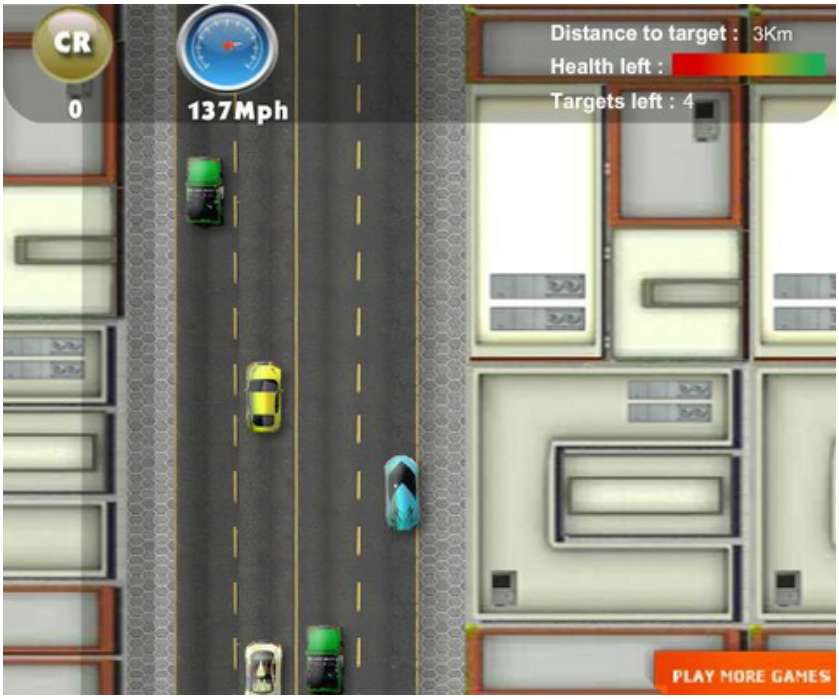

BORED.COM

Dress a Murmillo gladiator correctly to fight his opponent, a Thraex.
MURMILLO
Next

SOUND ON
PAUSE
MINICLIP.COM
PLAY FREE GAMES
MULTIPLIER
1.0x
RACK
1
SCORE
450
TIME
1:18


3,650 µm

Development Build


CR
0
137Mph
Distance to target : 3Km
Health left :
Targets left : 4
PLAY MORE GAMES

CAPCOM
BEAT DOWN
TOP
STORY
CHARACTERS
LAS SOMBRAS
NEGOTIATION SYSTEM
MOVIE
Coming August 2005
Order Now!
CHOOSE YOUR PLATFORM
BATTLE
SCREEN SHOTS
DOWNLOAD
CAPCOM
PlayStation.2
XBOX
©2005 Capcom Entertainment, Inc. All rights reserved. Legal Notice PRIVACY POLICY

TARTAN FILMS
LADY VENGEANCE
"Hands down one of the best cinematic stories told this year."
- Harry Knowles, AICN
CLICK HERE FOR SHOWTIMES

EXP 0000000000
-LEVEL 001-
XLR8
XP POINT 0000000000
MENU
ON

3
1

Tweet
123Chase
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
1
2
3
4
Score
0
Share

15

100 Doodle for
Eddie McDowd
0 1 7
move counter
help
quit

Plankton
You're all mine
Cretin
Bikini Bottom anthem
Isn't life great?
Boil the customer
Singing of pasta
CORRECT!
The shape of evil
Click to go back to menu

Cactus
McCoy
AND THE CURSE OF THORNS

CUSTOMERPALOOZA
2018

Cactus
McCoy 2
The Ruins of Calavera

Rock Garden
Deluxe

KINGSLEY'S
CUSTOMERPALOOZA
2014
FLIPLINE
STUDIOS

Papa's
Bakeria

GUPPY GUARD
Express

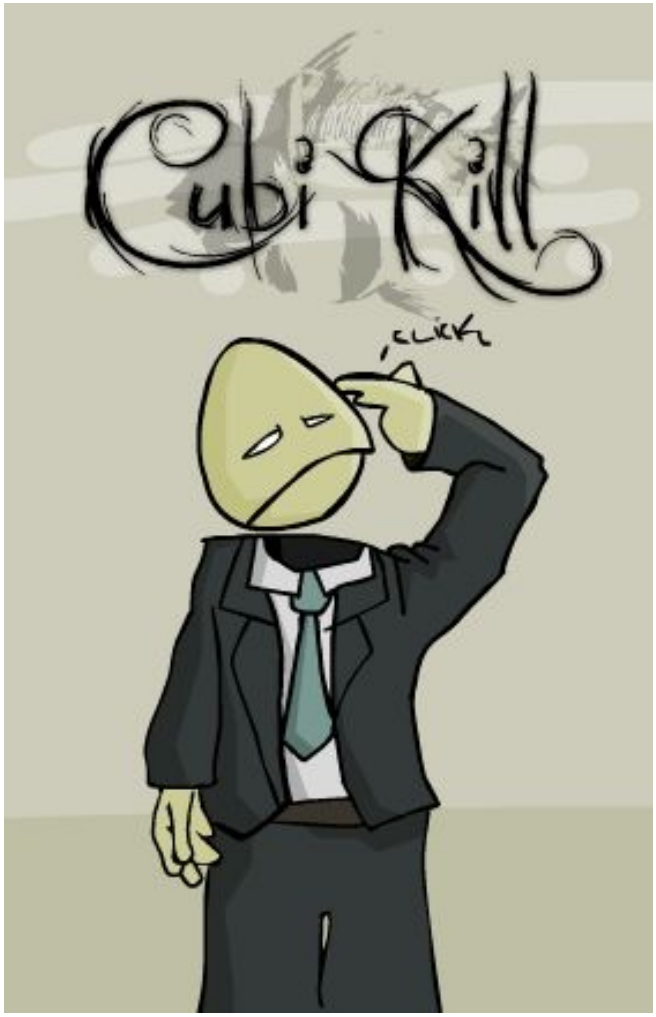
An Epic
STICKVENTURE

Sift Heads 0
the starting point

Sift Heads 3
CHICAGO

SIFT HEADS™
ACT 3
CARTELS

SIFT HEADS
REMASTERIZED


Cubi Kill
click

Cubi Kill 2

Cubi Kill 2

vol.6
CUBIKILL
THE RISE OF THE I.T. GUY

Cubi Kill 4
PLAY

Cubi Kill 5

Gun Bitter

S.W.A.T.
2.5
Death From Afar

Tick Dude Killing Arena
3

S.W.A.T.
3
RECON

The Sandbox

ELF STORY!

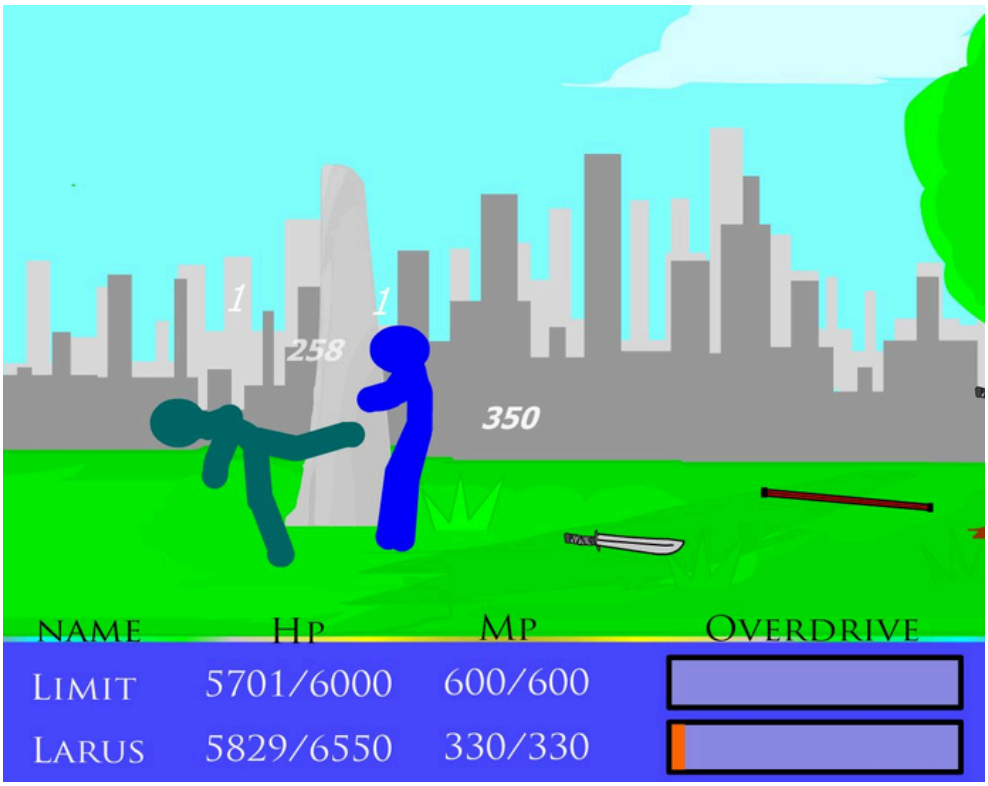
Mr.Vengeance
Act I

Mr.Vengeance Upgrade

Mr.Vengeance Act II

Mr.Vengeance
Act III_Zombie

RUDE
BEAR
REVENGEANCE


1
1
258
350
NAME
HP
MP
OVERDRIVE
LIMIT
5701/6000
600/600
LARUS
5829/6550
330/330

mondo

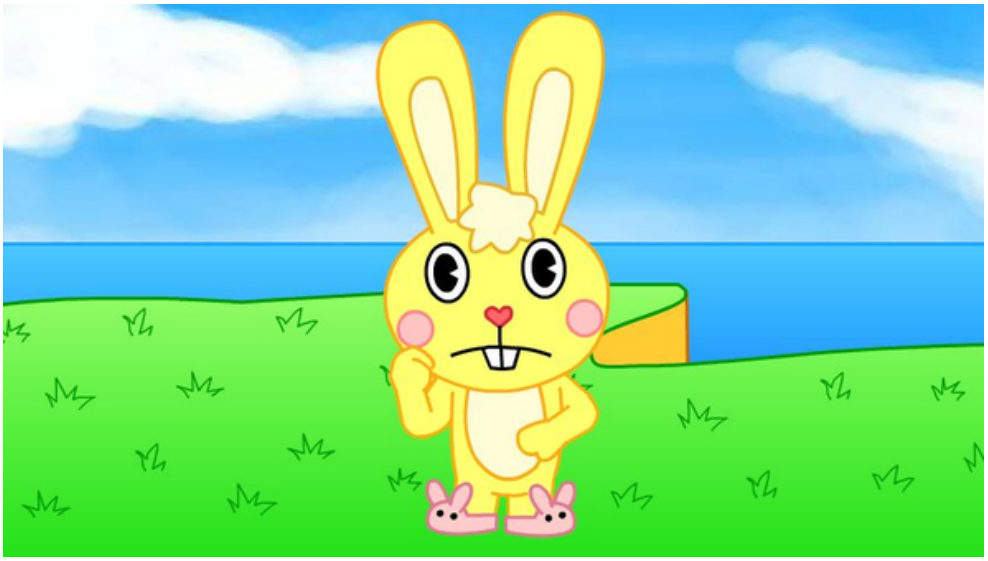
mondo

Class
Act

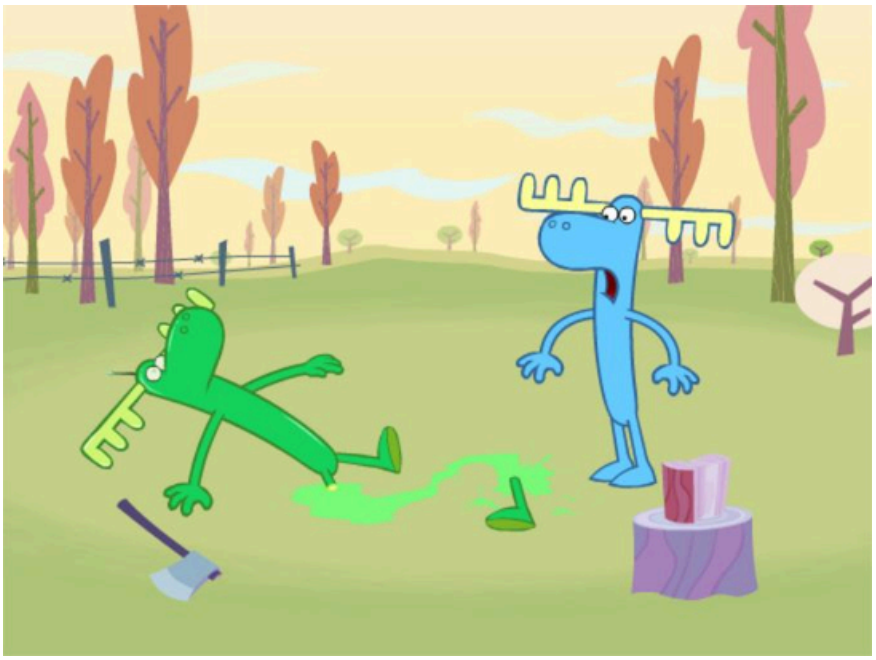
We're
Scrooged!

Read 'em
and
Weep

mondo

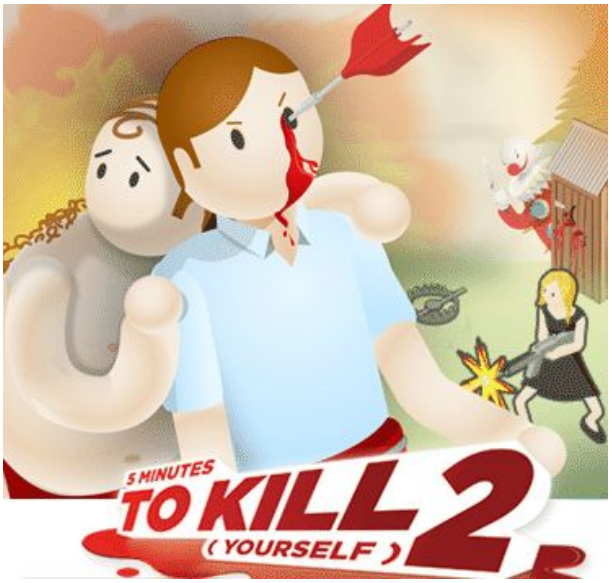


THE WAKING TERROR OF...
PEAS IN A POD
Presented In
SCREAM-O-TASTIC



BOOKS
OF
FURY

HOBO
Copyright ArmorGames 2008


5 MINUTES
TO KILL 2
(YOURSELF)

MFP
ARENA

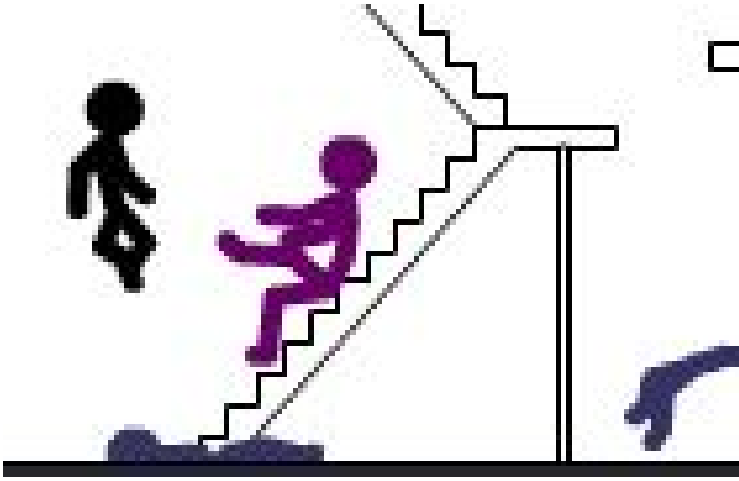
5 MINUTES
TO KILL
(YOURSELF
RE
LOAD
ED

5 MINUTES
TO KILL
(YOURSELF)
WEDDING DAY

MFP
My Friend Pedro

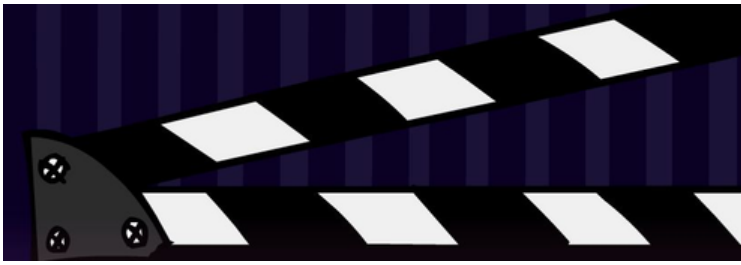
5 MINUTES
TO KILL
(YOURSELF)
AIRPORT
EDITION

XIAOXIAO
No.4



No.8
XIAOXIAO
小小系列

KILL CRAZY JAY
IN 20 SECONDS!



Puppet Tennis

Blazing Stick

ZOMBIE
TERMINATOR

ANTIZOMBIE
BUNKER

Tassin
STICK GUY ASSASSIN

BEN 10
ZOMBIE
SHOOTER

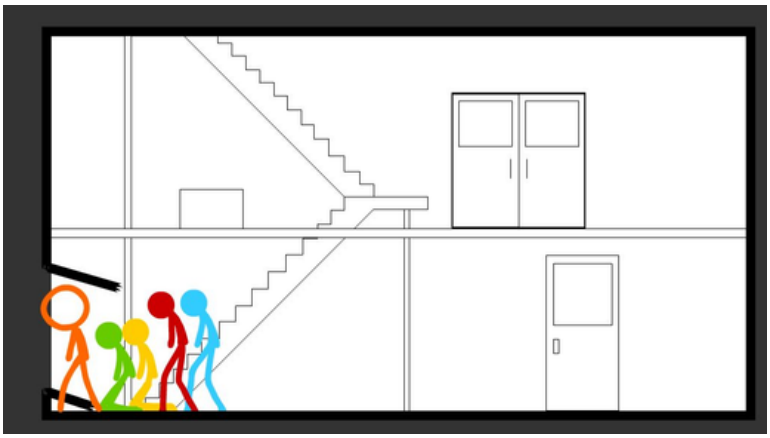
Cookie Jar
Sugar Cookies

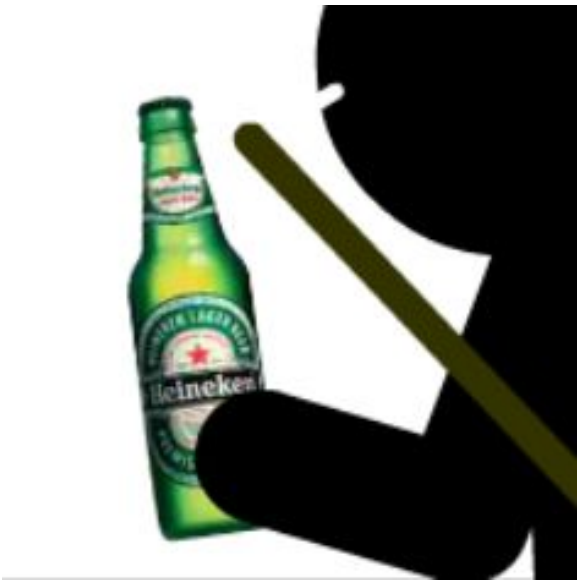
Barracuda Attack

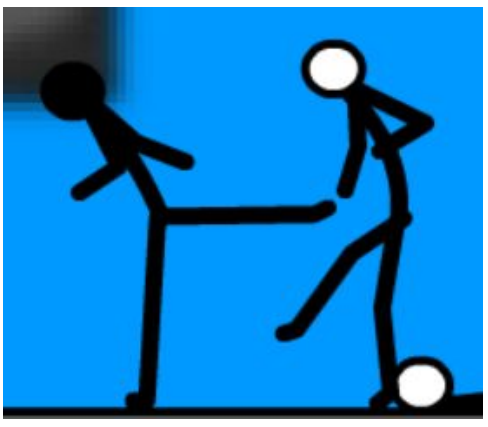
REFRIGERATOR
RAMPAGE II

Animator vs. Animation
revised version

Xiao Xiao
It Has You







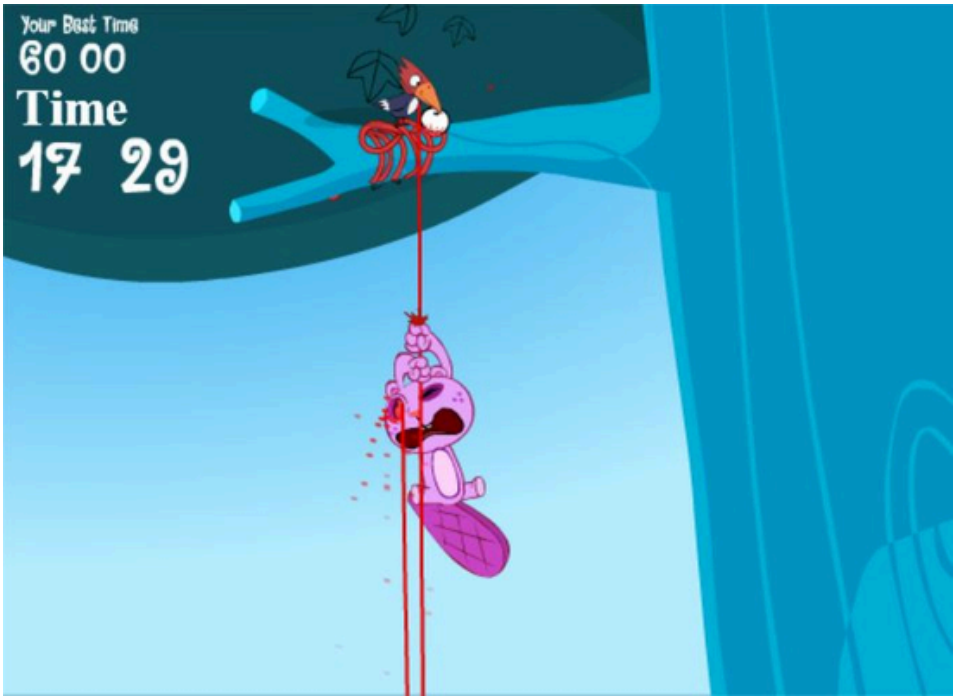
ROGAN
The Swordmaster

TEQUILA ZOMBIES
THING TO DIE FOR

ESCAPE
FURY

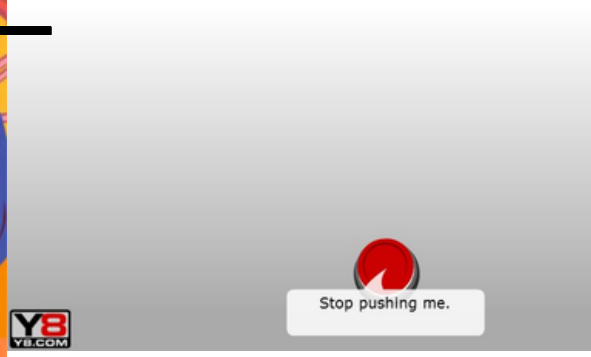
HAPPY
WHEELS

Gogo Toothy


Your Best Time
60 00
Time
17 29

ANGRY
RED
BUTTON

47


Stop pushing me.
Y8
Y8.COM

Crazy Kermis

POTATO

Kill CRAZY JAY Game

"Crazy Jay" the Ninja in:
Operation:Dance Dance

"Crazy Jay" The Ninja in
Operation:Chop-Stick

BLASTOPOD

3 PANDAS
in Brazil

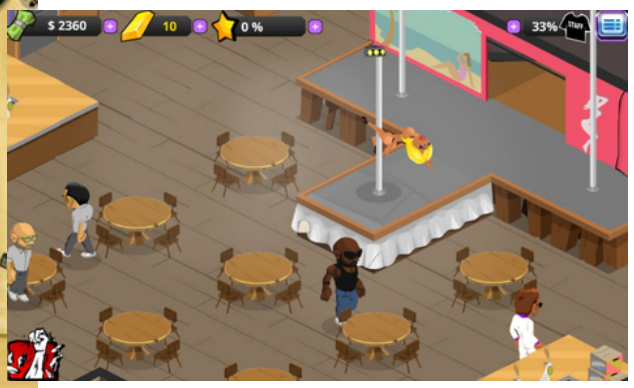
Thing-Thing Arena
Classic

help?
NEXT PLAY
© FLASHTEAM

3 PANDAS
in Fantasy

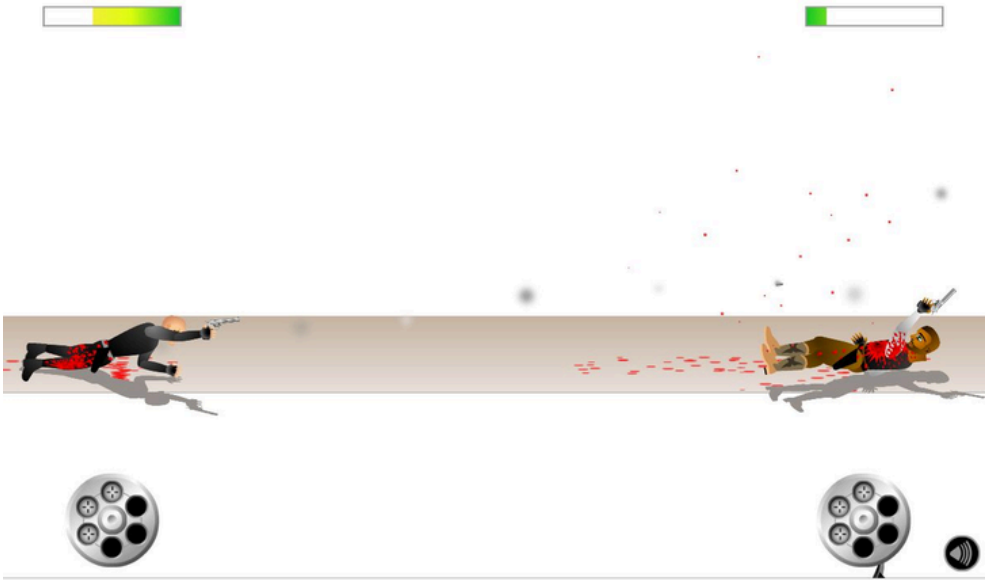
help?
NEXT PLAY
Pull
© FLASHTEAM

Wave: 1/12
Time: 1:41
money: $ 1620
HEAD SHOT
menu
MORE GAMES
Upgrade


$ 2360
10
0 %
33%

STICK
SQUAD 2
PLAY

PAUSE (P)
2

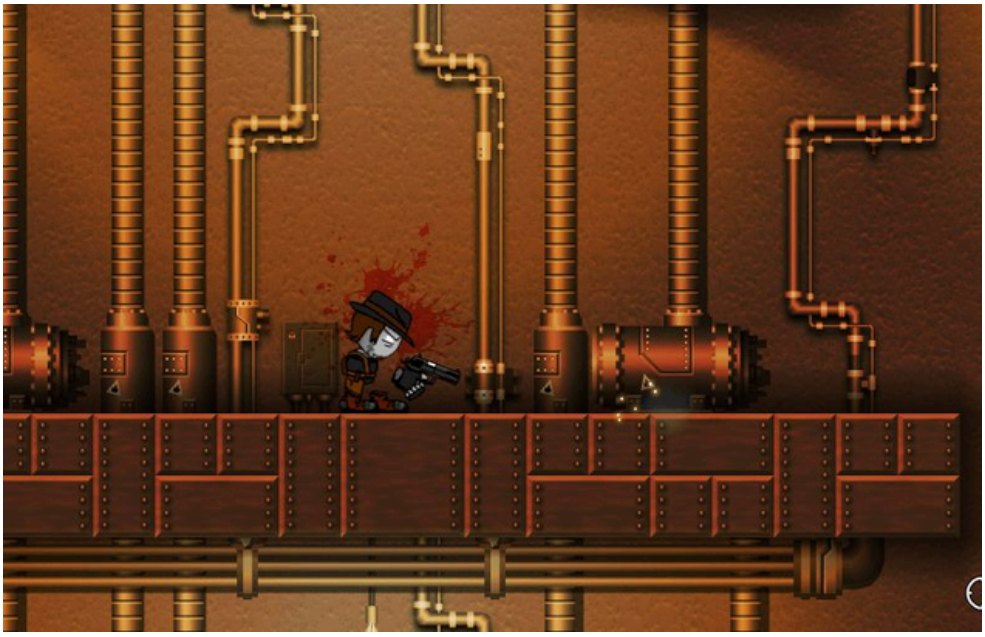


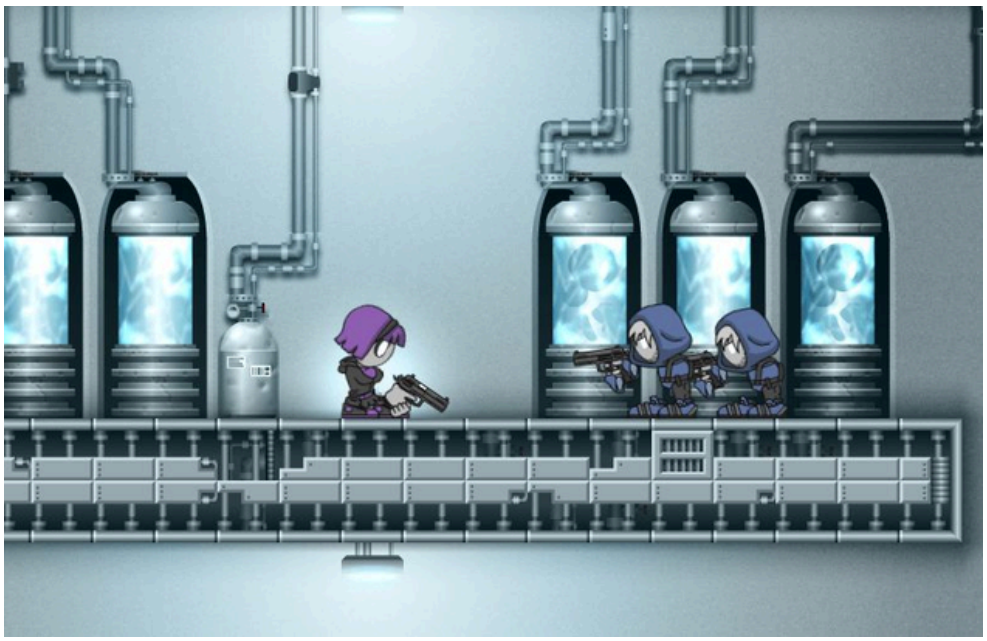
HTMLv1.0

GUNBLOOD

WOLF GAMES

GUNBLOOD



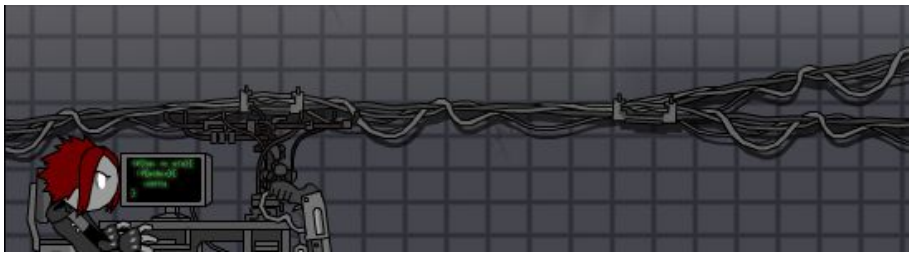


Thing-Thing Arena
Pro

100
Kills: 0
Five-seven

Thing-Thing Arena 2

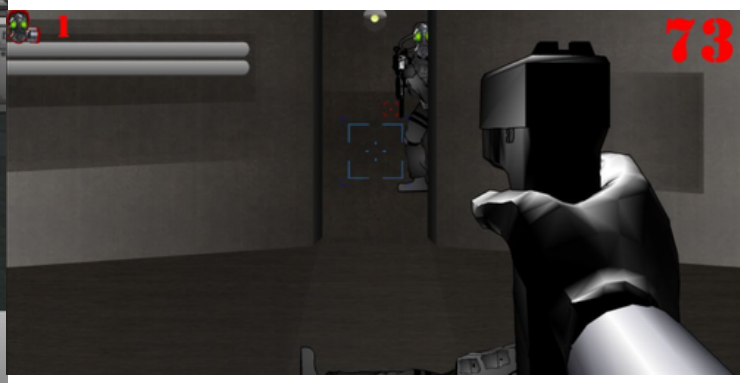
Beretta 92fs Ammo x 15 - 15
Health
Score: 0
Kills: 0

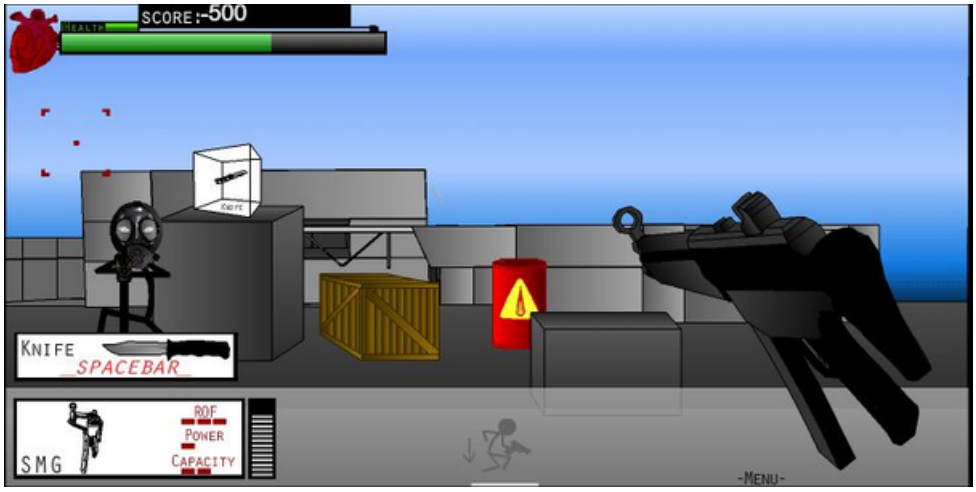


130
0
0
0

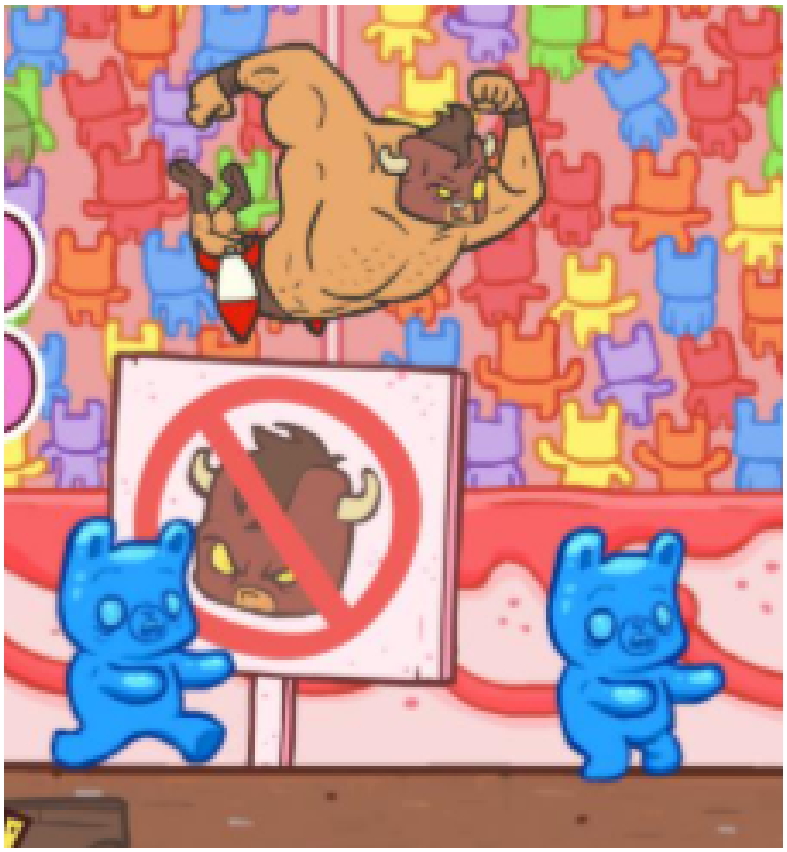
THING THING 2

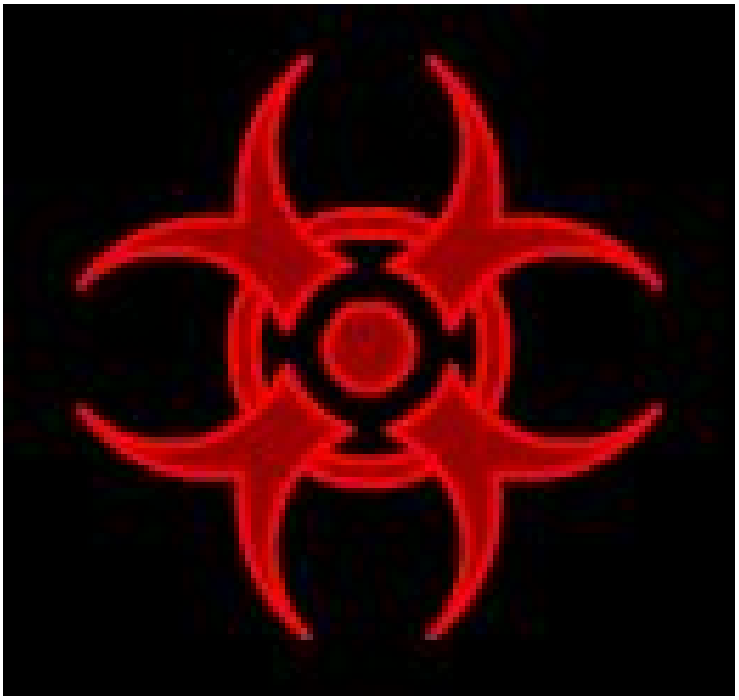
CRITICAL HIT!
reloading


1
73


SCORE:-500
KNIFE
SPACEBAR
SMG
ROF
POWER
CAPACITY
-MENU-

SCORE 3500
LEVEL 1
SCORE FOR NEXT LEVEL
10000
Play more games on.
gamesfree.ca
gamesfree.ca
HOW TO PLAY
RESTART LEVEL
Your Time
00:13.9
HIGH SCORE





Thing-Thing 4

EXPERIMENT 51 PART 2

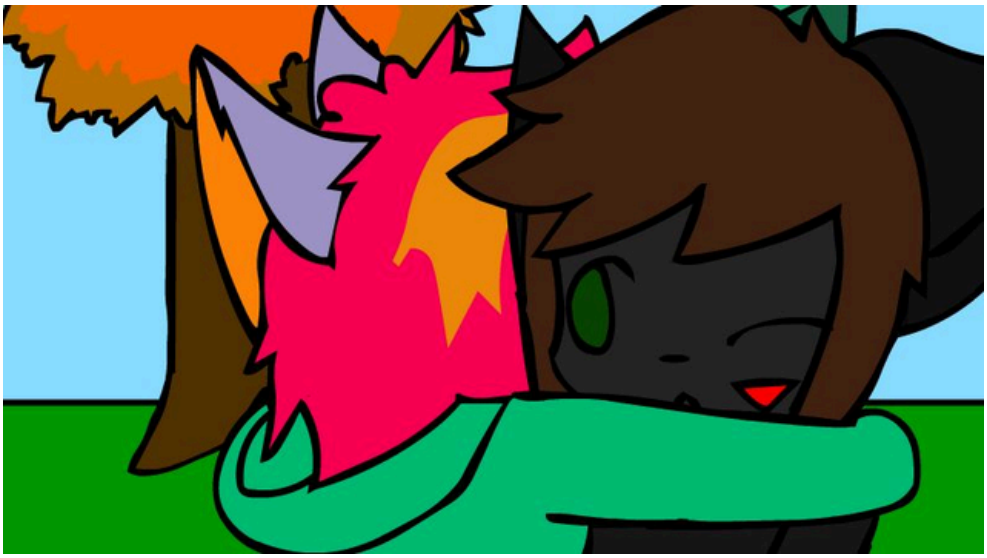
ENABLE COLORBLIND MODE?
AARRGGBB!!

23
GamerStOp
x 9

TEK TACTICAL

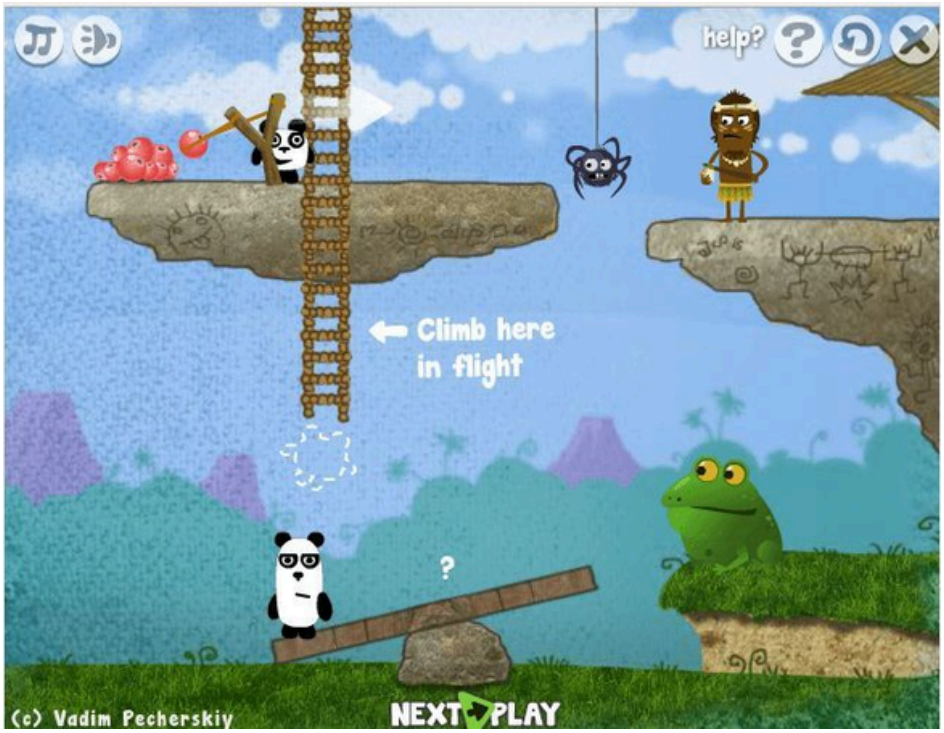
droid racer

BLOOD RACCOONS



Why the Hell... CAN'T I GET THAT GIRL OUT OF MY MIND?!!

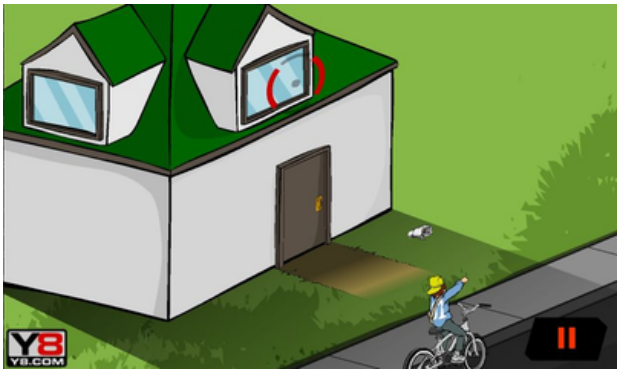
TIME: 8
HITS: 0
PAR: 2
LEVEL: 1


help?
Climb here
in flight
?
(c) Vadim Pecherskiy
NEXT
PLAY

PAUSE (P)
1
HEADSHOT

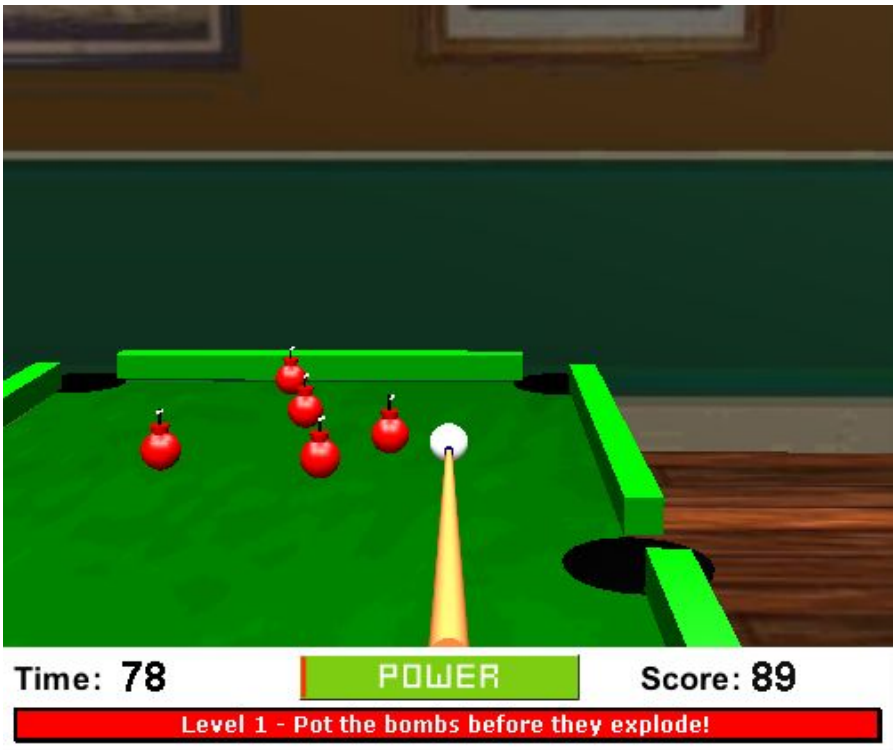
Batman
and Robin
KIDS
COLORING

STICK
SQUAD 4
PLAY


Y8
Y8.COM

STICK
SQUAD

NEWSPAPER
BOY


Time: 78
POWER
Score: 89
Level 1 - Pot the bombs before they explode!

I think they'll be picking that one out of a sweetshop window later..
2 Undead to Go

75th Anniversary
Lord's Whacking Edition!
ASHES 2 ASHES
v1.7

HINTS
SNAKE BITE
RELOAD

gamesfree.ca
MENU

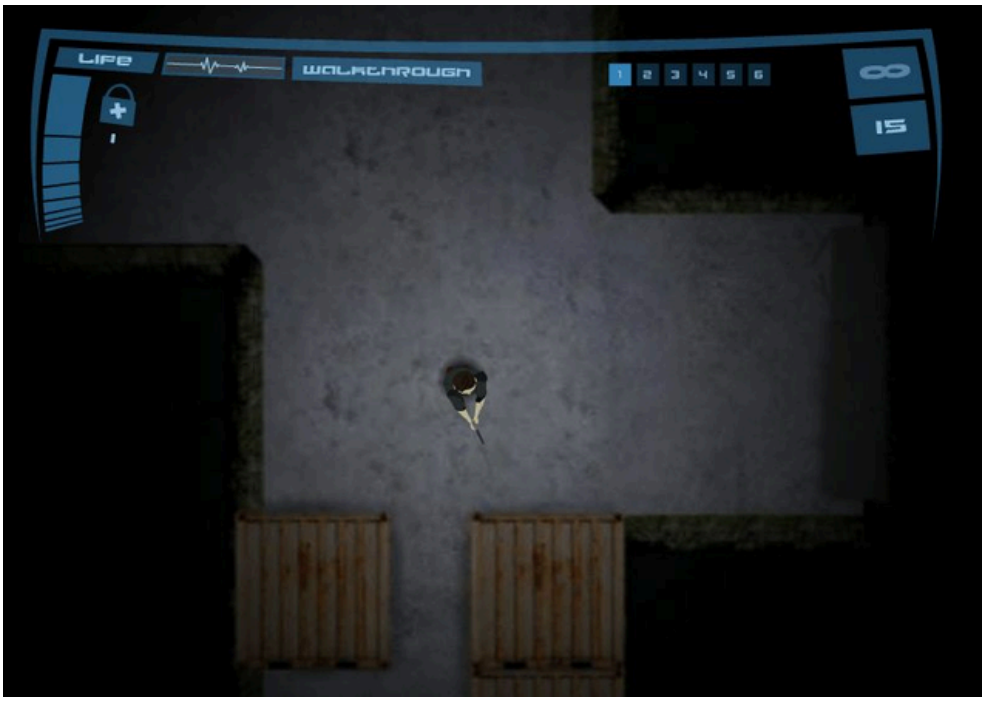
deadly venom

monkeyman 12344

GAMESFREE.CA

BANISHED C

gamesFree.ca
HITS
3

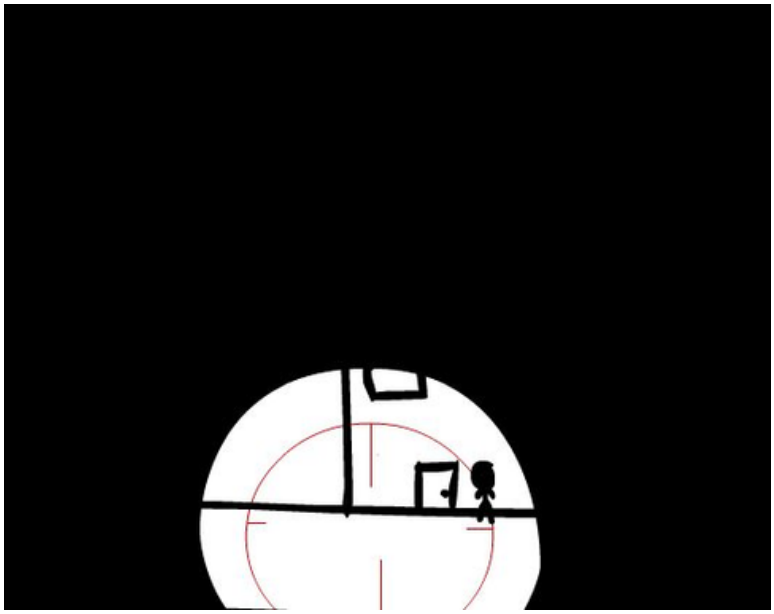

LIFE
WALKTHROUGH
1 2 3 4 5 6
∞
15

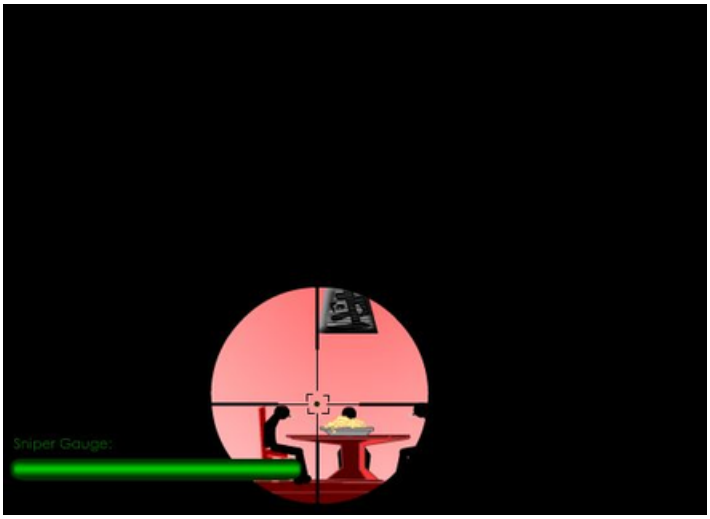
BULWARK 53

SIFT HEADS
ON MOBILE
gamesFree.ca

The Right Mix

Bottle Sniper

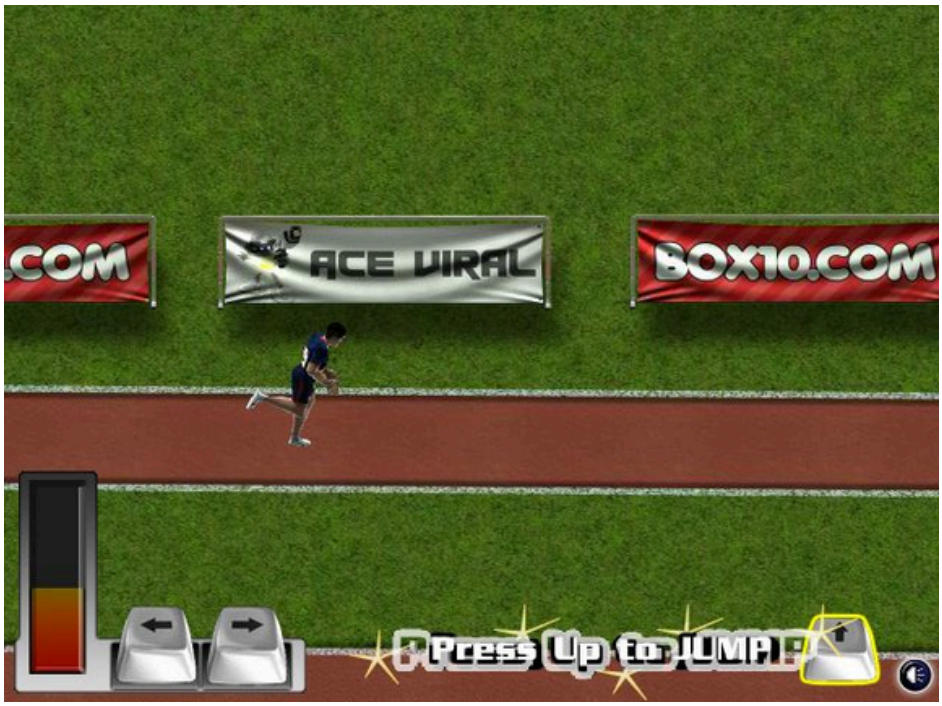


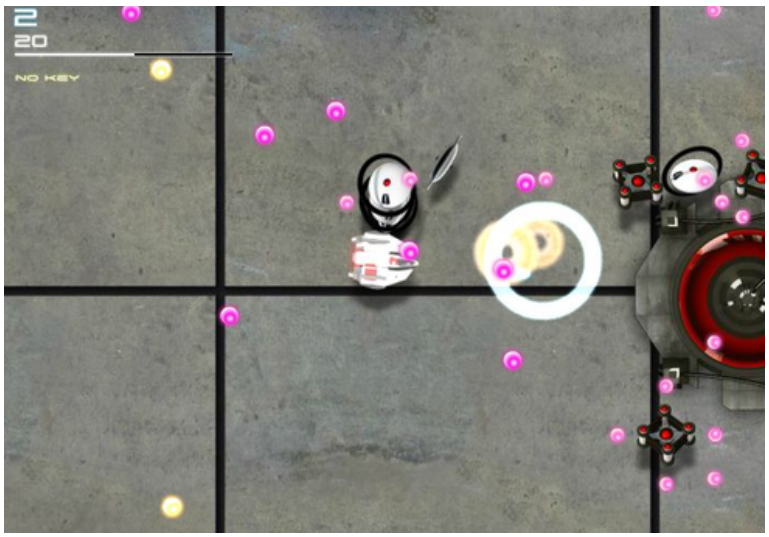


SNIPER ASSASSIN IV

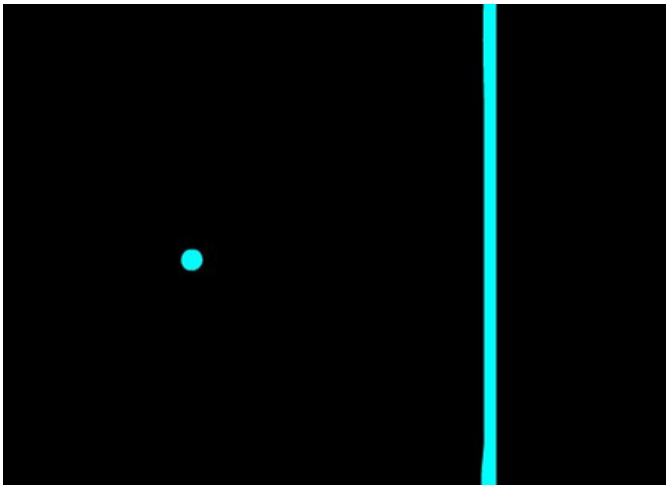
Long Range Vengeance Machine

SHOE SNIPER

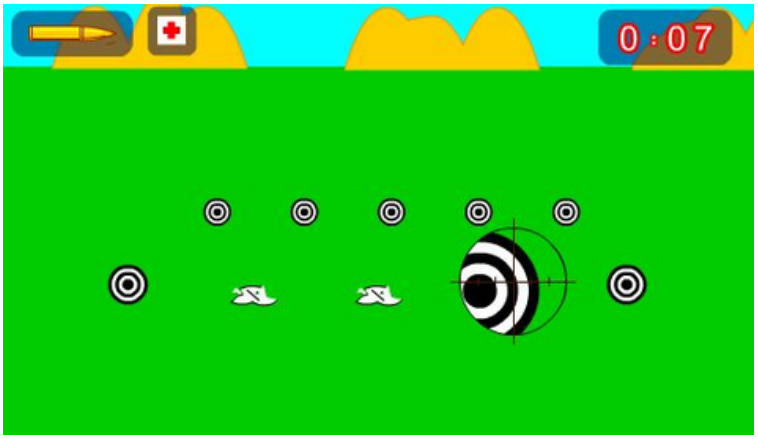




SOOTHE



Random Fash

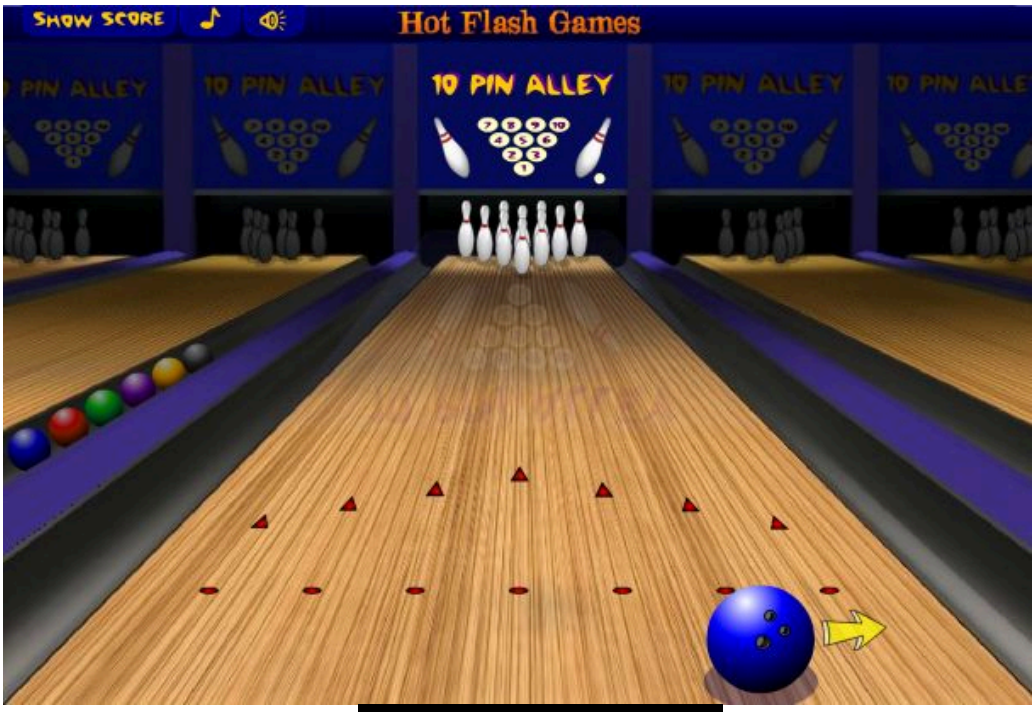


MEDIEVAL SNIPER

x1
Score
1987
BOX10.COM
More Shooting Games

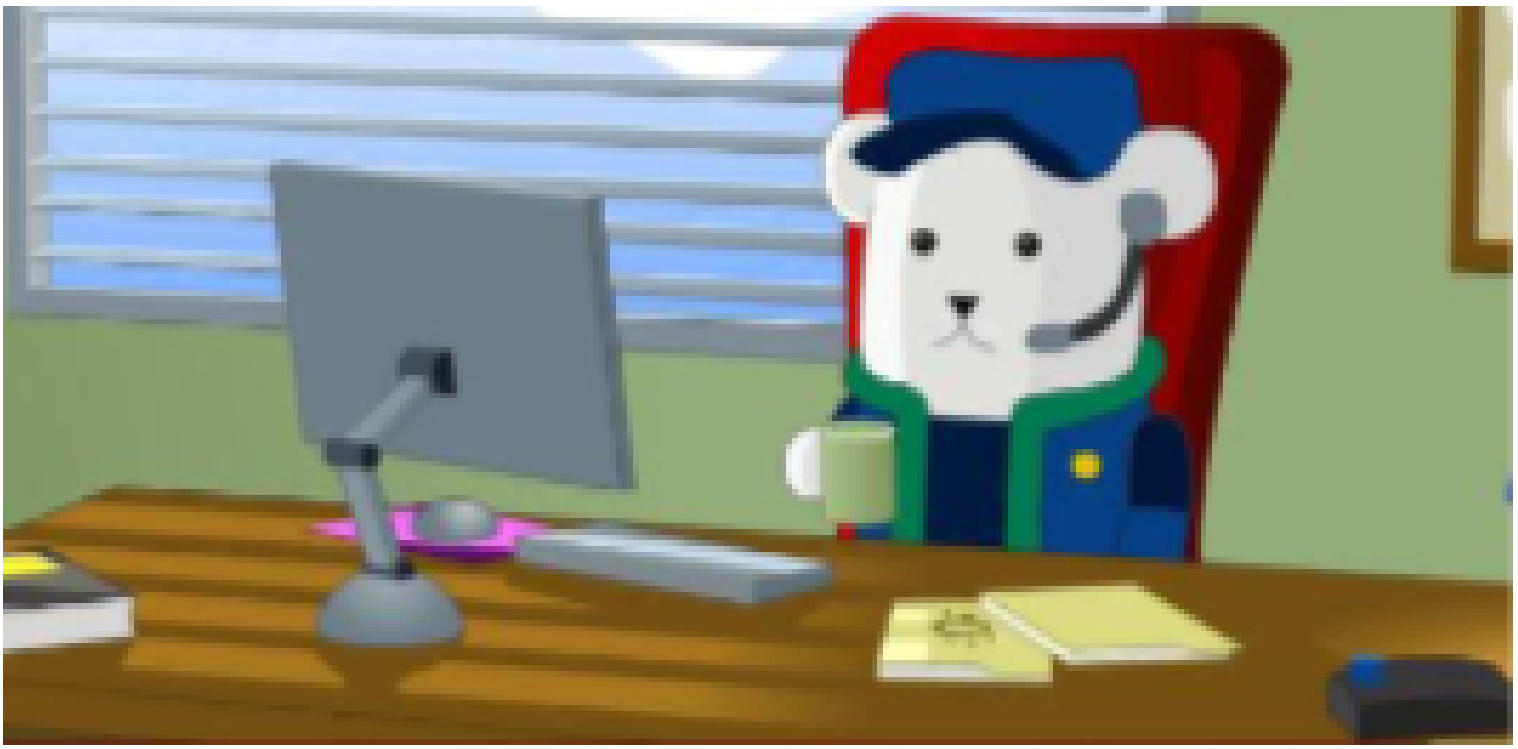
KILL
20
PAUSE
LIFE: 3
0
0
LEVEL
1
KILL
10
PLAY MORE
ZOMBIE GAMES

TUKARI

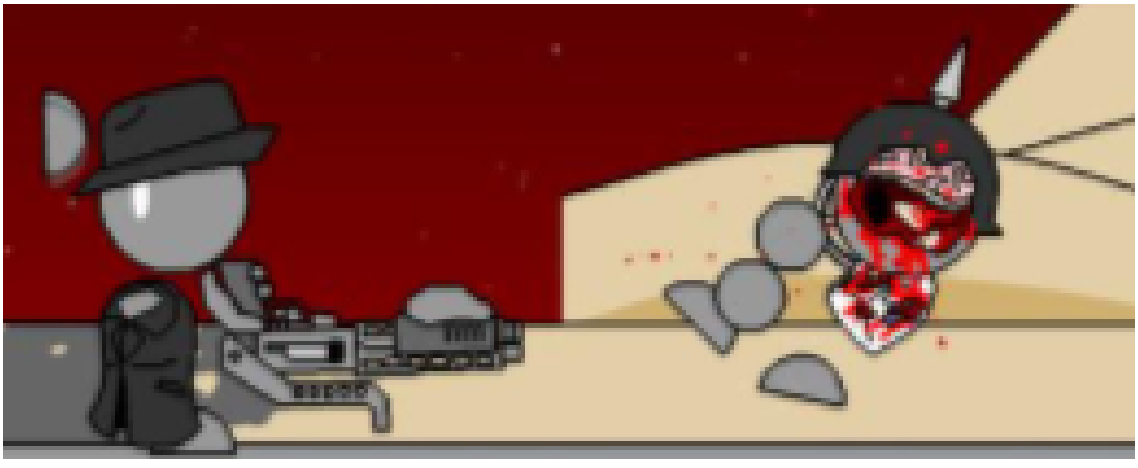

SHOW SCORE
Hot Flash Games
10 PIN ALLEY
10 PIN ALLEY
10 PIN ALLEY
10 PIN ALLEY

Mr. Folf

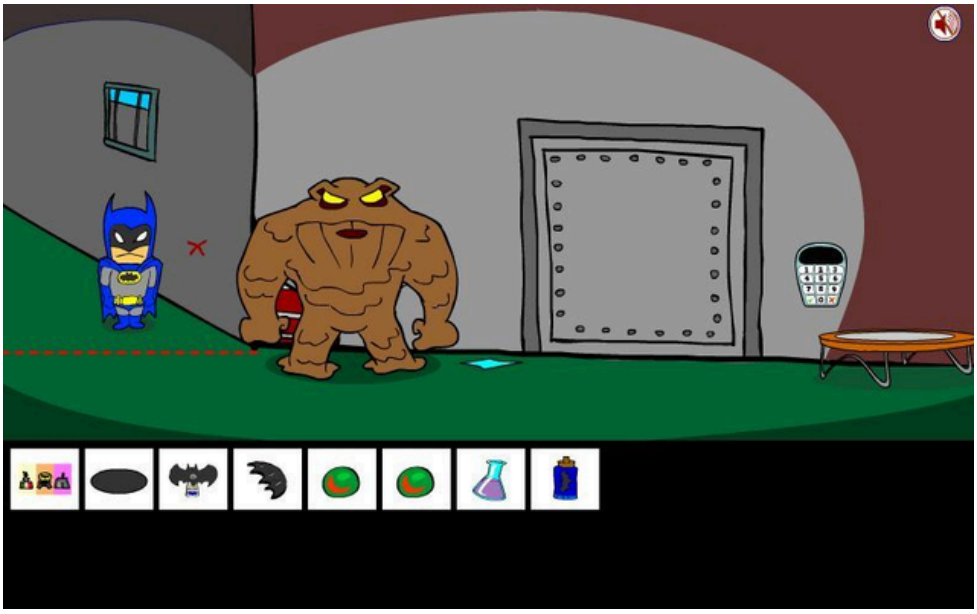
1978
REINHOLD
+YETI



AdventureQuest
WORLDS
New Character
Warrior
Mage
Rogue
Healer
Hair style
Hair Color
Skin Color
Eye Color
(Male)
Gender
Next
Back

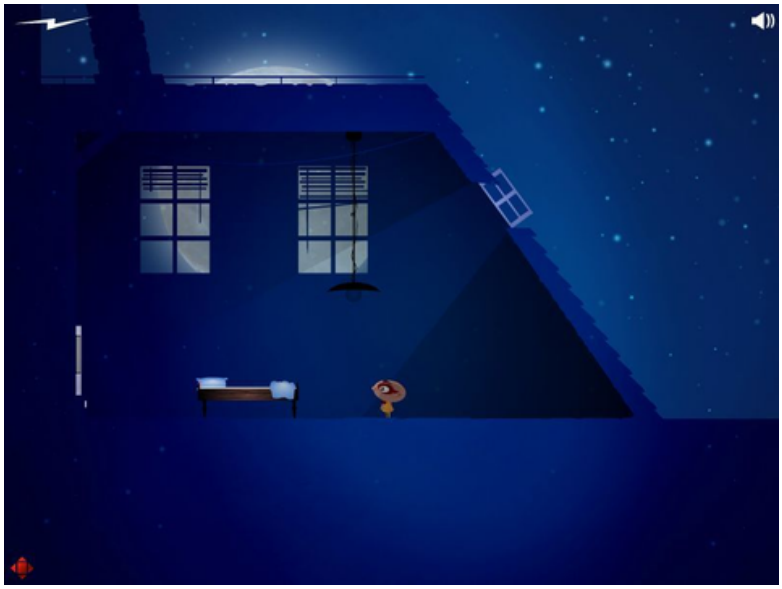


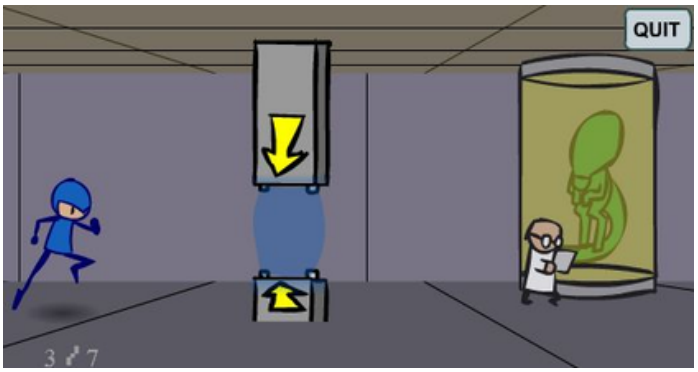
100
Level :-1
Time: 00:02
Sound ON
More Games

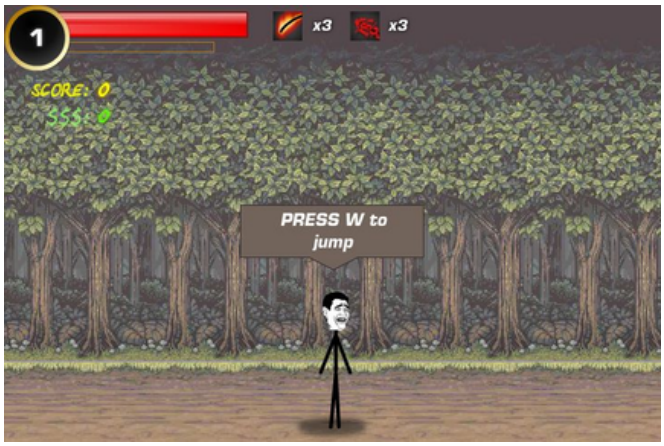


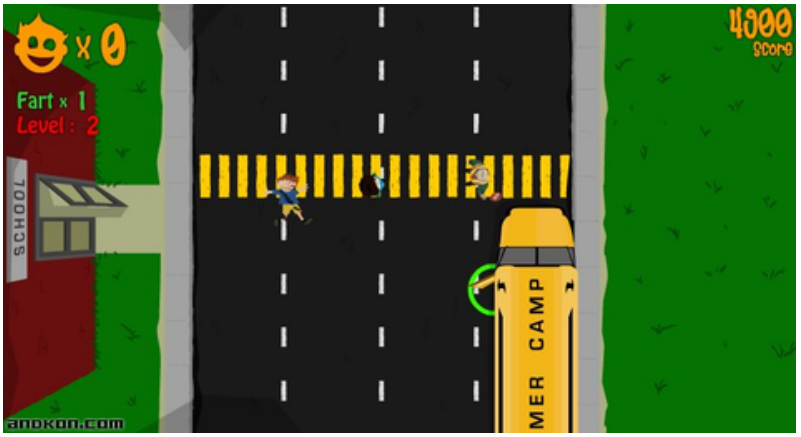
WWW.INKAGAMES.COM

x2
Next wave
Wave: 4/6
50
FASTGAMES.com




QUIT

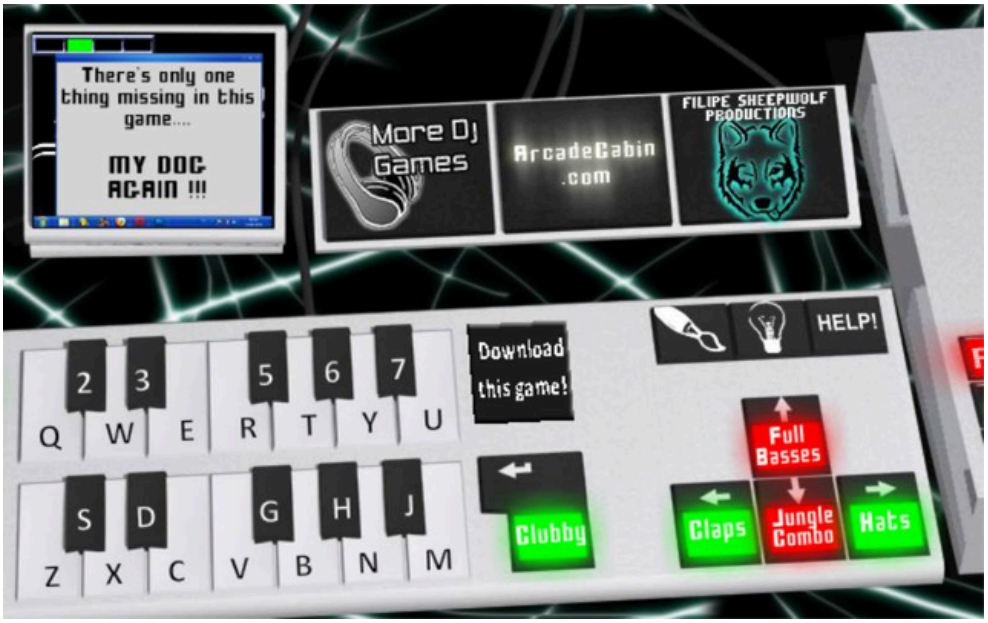

1
x3
x3
SCORE: 0
PRESS W to jump


x 0
Fart x 1
Level : 2
4300
score
SCHOOL
MER CAMP
andkon.com

GAS
50

6
WAVE 1
GAMESFREE.ca

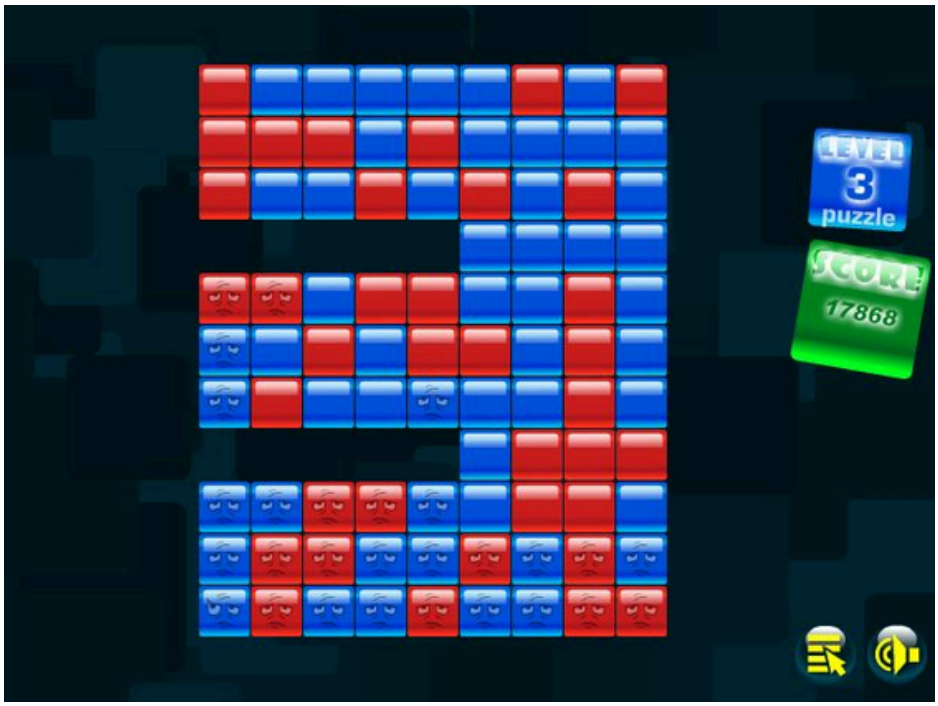
200
POINTS
207
$
100
100
gamesFREE.ca


There's only one thing missing in this game....
MY DOG AGAIN !!!
More DJ Games
ArcadeCabin .com
FILIPE SHEEPWOLF PRODUCTIONS
HELP!
Download this game!
Full Basses
Clubby
Claps
Jungle Combo
Hats

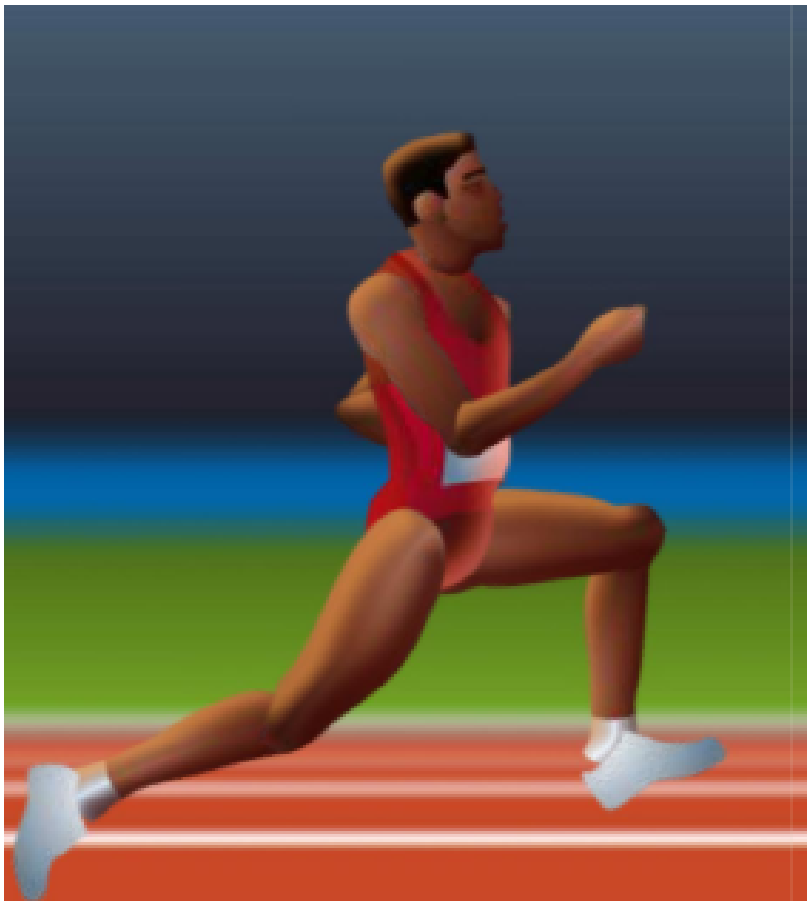
Play more games at arcadecabin.com

SCORE : 0
ENERGY :
MPH:10
BONUSx :0
+0
More Games at arcadecabin.com

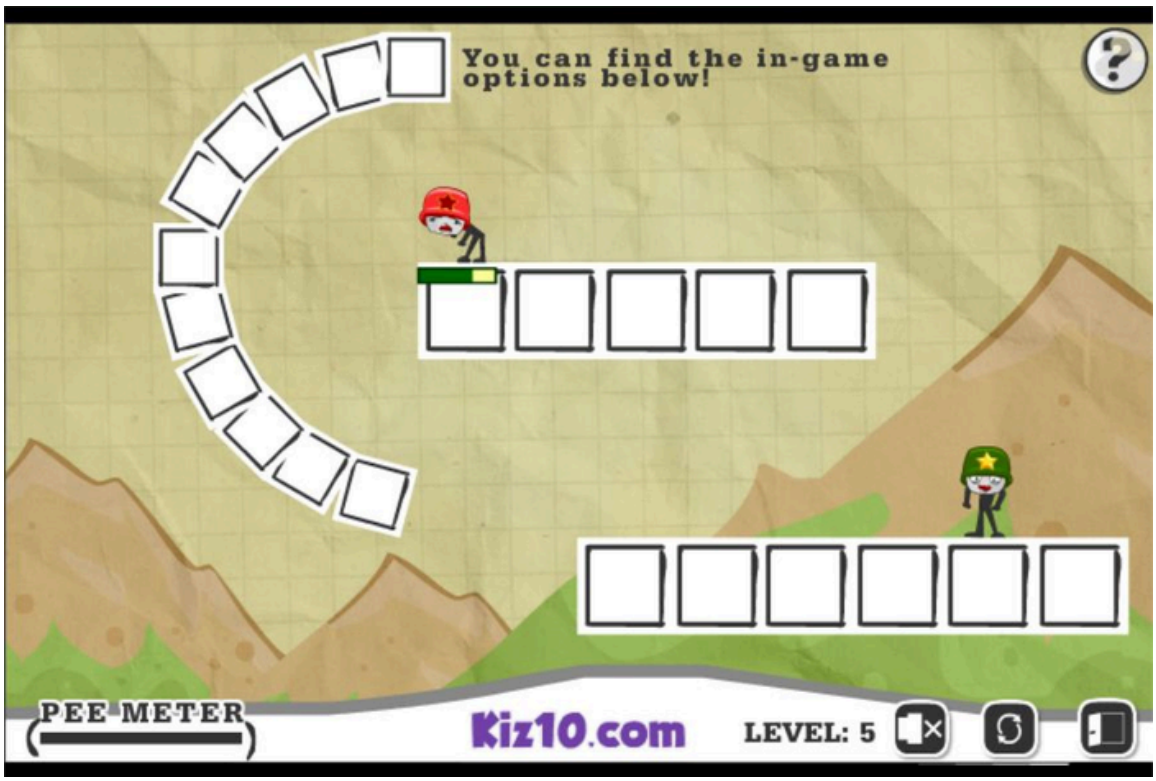
BETRAPPED!
Menu
LEVEL 1
TRAPS: 1 of 7
LIVES: 2 left
MISSES: 3 left
Traps Adjacent
0
1
2
3
4
5
Blocked Tile
Disarmed Trap
TIME: 5:11 / 2:00
SCORE: 0

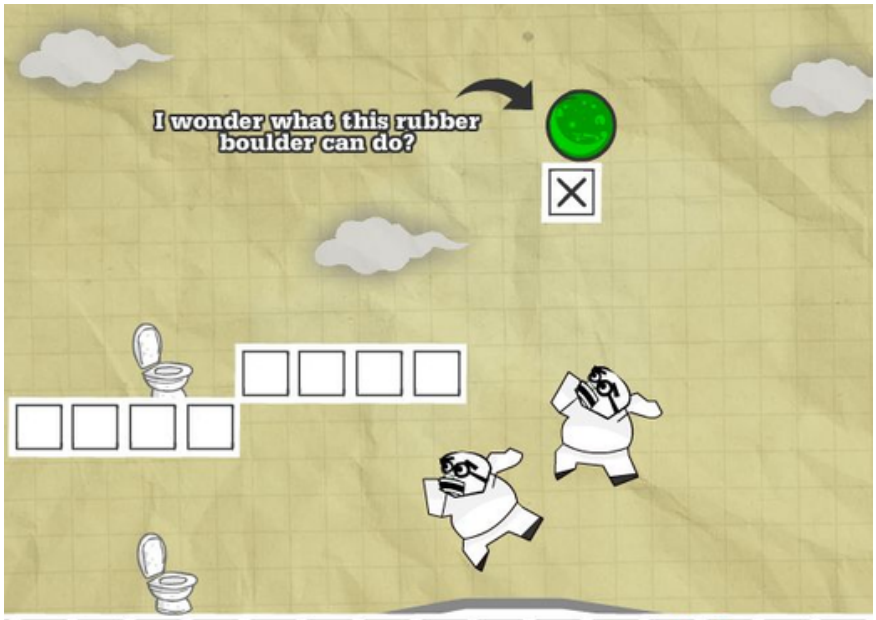

LEVEL 3
puzzle
SCORE!
17868

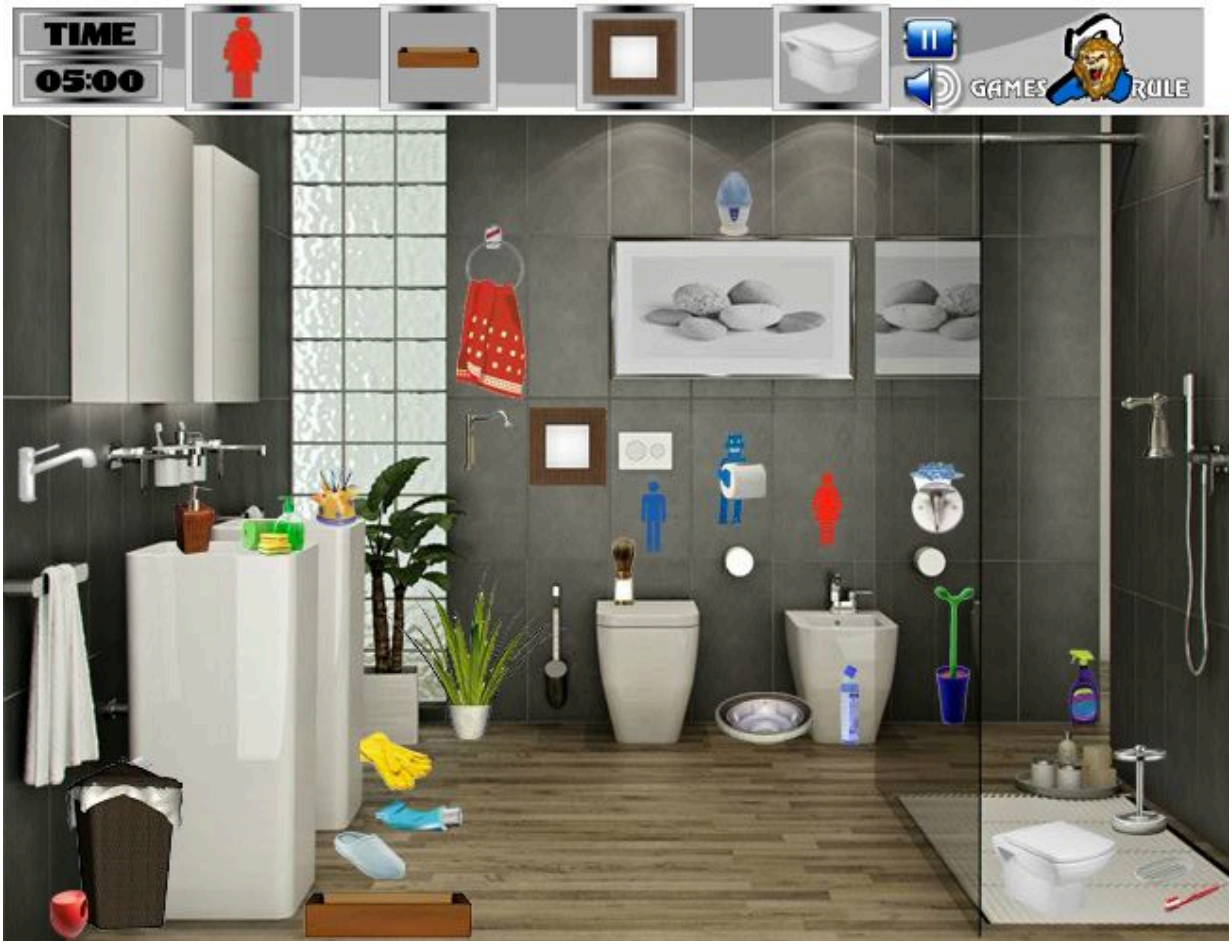
BOGGLE
02:34
SEA
1PT
E R R N
S M T Y
N H R A
B F E S
1 Pts
Total: 1 Pts
DONE!
Clear
Submit
Menu

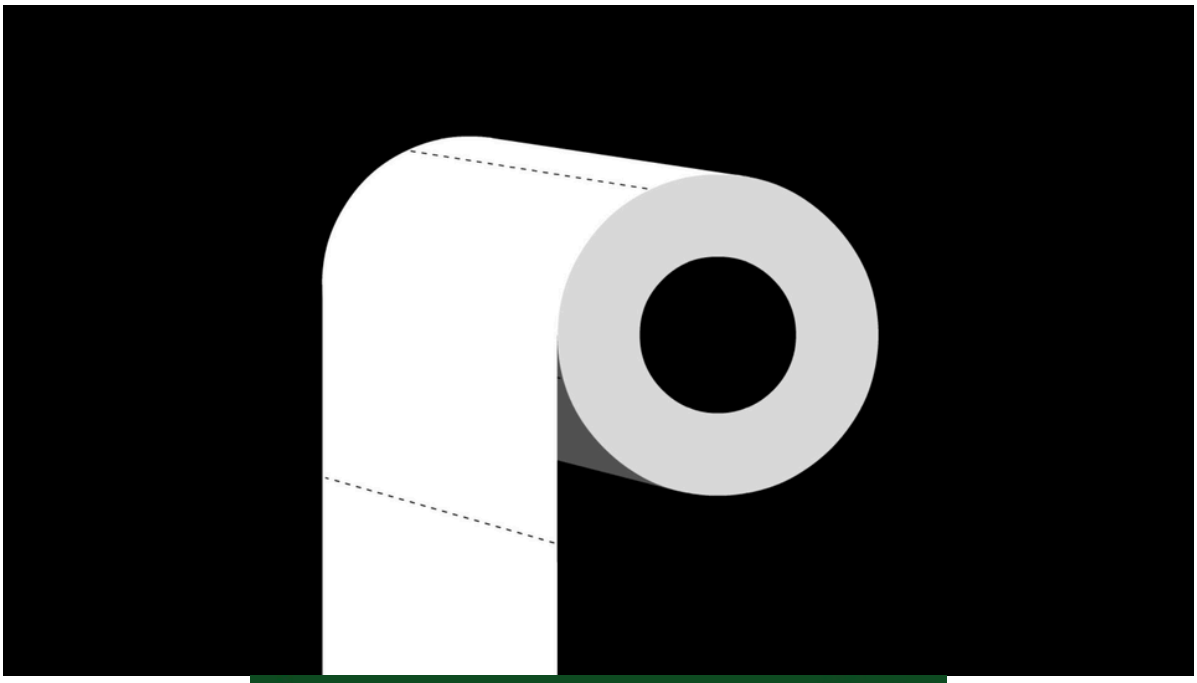


I can't just turn my BACK on my daily ritual!
LEVEL: 4
THRESHOLD
Kiz10.com

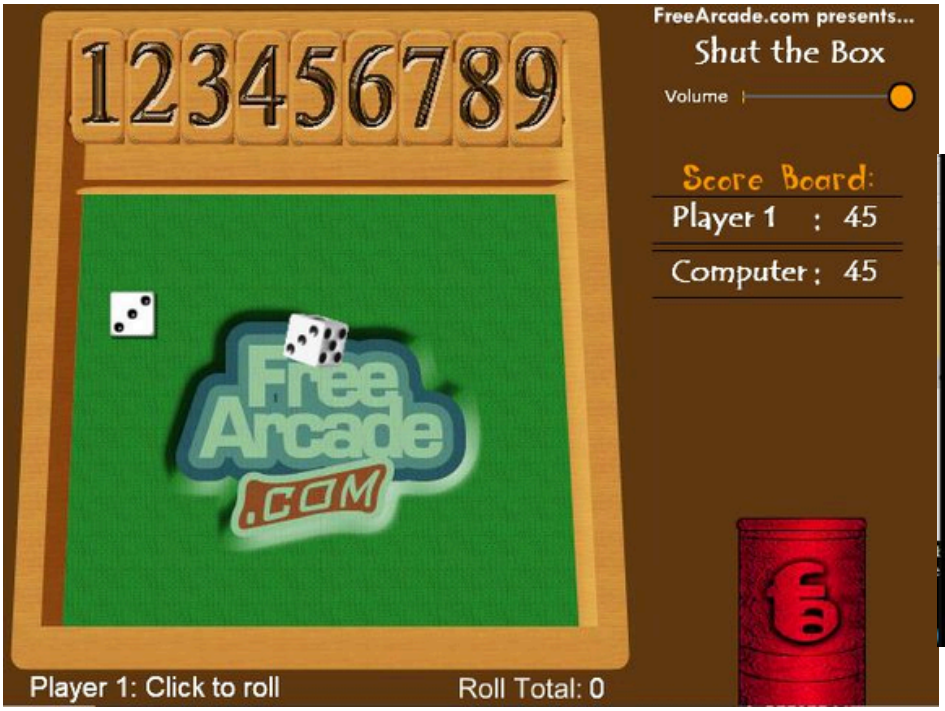

You can find the in-game options below!
PEE METER
Kiz10.com
LEVEL: 5

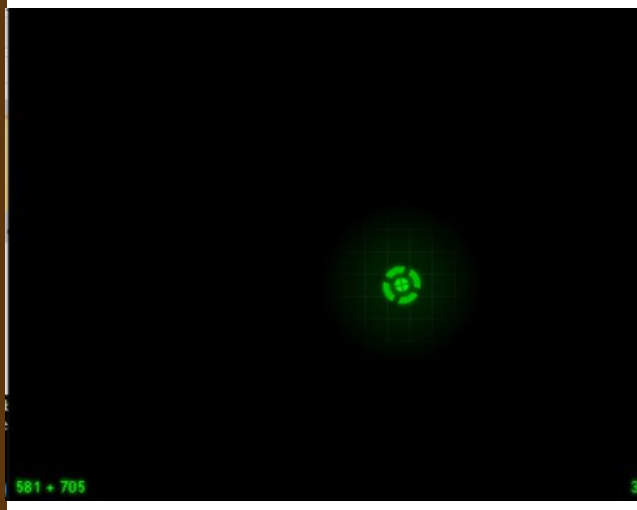

I wonder what this rubber boulder can do?


TIME
05:00
GAMES RULE



=10
02:11


123456789
FreeArcade.com presents...
Shut the Box
Volume
Score Board:
Player 1 : 45
Computer : 45
Free Arcade .COM
Player 1: Click to roll
Roll Total: 0

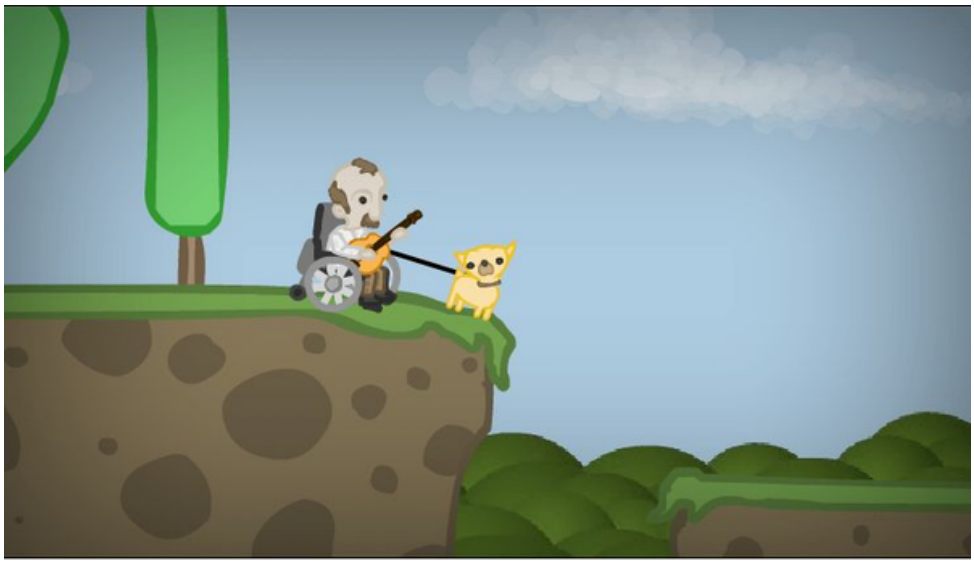

581 , 705

774
41
PLAY4FREE ARCADE .COM
ALL FREE ALL THE TIME
PLAY4FREEARCADE .COM

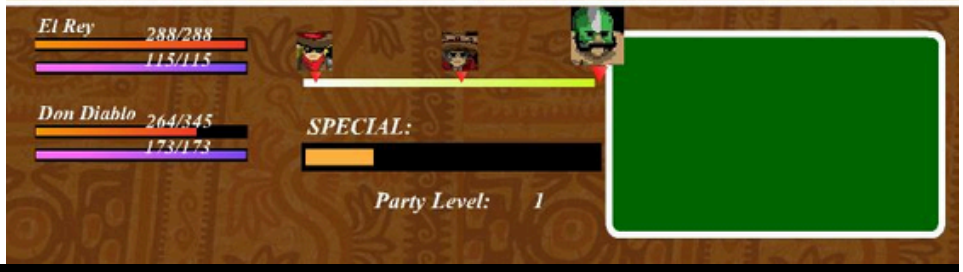
53
SASUKI
SASUKI: L1
6

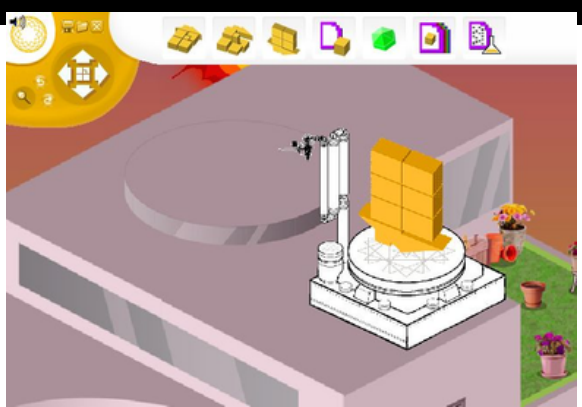
HEALTH 2
SCORE 0
KILLS 0
LEVEL 1
FIST
GAMEBREW.COM CREATED BY T.SURIYATHEP

HEALTH 88
SCORE 46
KILLS 3
=> CLICK HERE TO VISIT GAMEBREW.COM FOR MORE FREE ONLINE GAMES! <=



FPS: 29
MED


El Rey
288/288
115/115
Don Diablo
264/345
173/173
SPECIAL:
Party Level:
1



Este es uno de los muchos "juguetes" de Flash; no es exactamente un juego y animacion, sino un sandbox. Era simple: dibujaba una línea y el pequeño trineo la montaba... normalmente cayéndose, ya fuera del tobogán o de la línea, al abismo. Line Rider se popularizó como la pólvora y aún existe hoy en día en formato HTML5, pero la creatividad de la gente ha sido inagotable; basta con buscar "Line Rider" en YouTube para ver docenas de niveles bellamente dibujados con cientos de millones de visualizaciones, lo que demuestra que una buena idea tiene una larga vida.

Estas dos docenas son solo algunos de los logotipos de portales Flash que existieron durante la historia de Flash. Literalmente, hubo cientos de ellos; muchos eran introducciones animadas al juego que estabas a punto de jugar.

BRUTAL
STUDIO

BOX10.COM
FREE GAMES & CLIPS

FASTGAMES.com

flonga

ZayPlay

Games only

SA
Shield Arcade.com
Free new flash games every day

BORED.COM
PRESENT

Programmed by
Monkokio
www.MonkeyInThePants.com

King.com
·play·

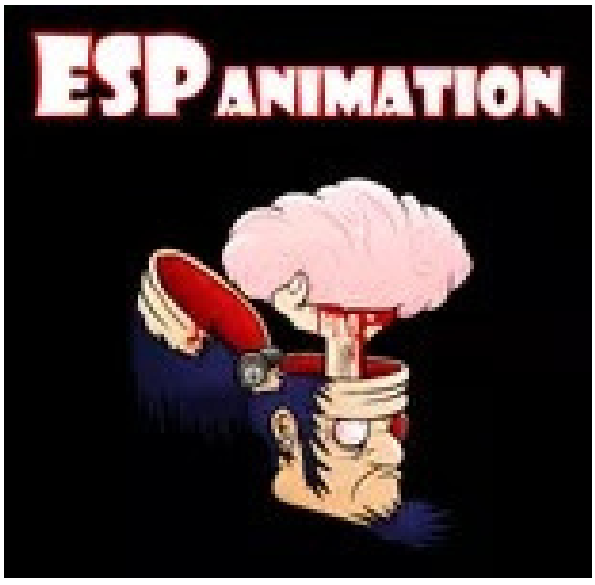
mochigames

arcadebomb.com
EXPLOSIVE GAMES

FLA2M.COM
HI-QUALITY GAMES FROM PLAYING DEVELOPERS

NEWGROUNDS

XGENSTUDIOS


ESP ANIMATION

4399 游戏资讯
NEWS.4399.COM

NOXGAMES

AGAME.COM

[adult swim] games

adultswim.com

PYROZEN

nitrome

RINMARUGAMES

-Avatar Creators and Anime Games-

crazy games

DEADTOAST ENTERTAINMENT

JUICY BEAST

7K7K 奇客 .com

9GAME .COM

KiZi

MACRO JUEGOS 2.0 .COM

POKI

MINIJUEGOS
NUEVAS AVENTURAS CADA DÍA

FRIV

ACOOL.COM
Play free online games on Acool.com

ARCADEDOM

17yy
.com
小游戏

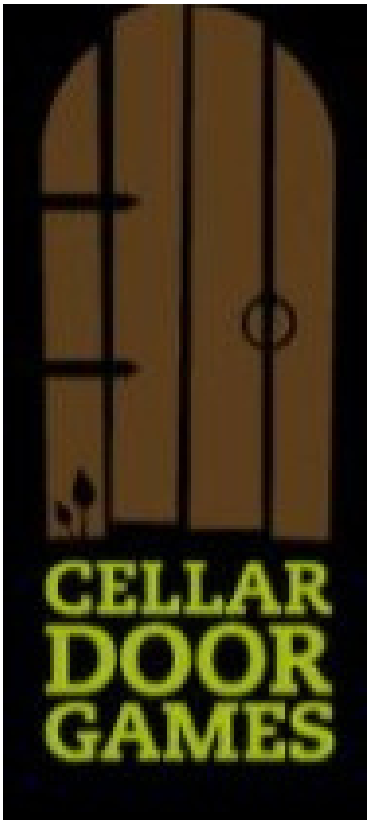
BBPLAYER.NET
BB玩家网
ANDY LAW'S WEB
FLASH GAMES
2D 3D DESIGN

DRAGON
GAMEZ

Juegos.com

Juegos
diarios
.com

ninjakiwi


CELLAR
DOOR
GAMES

GameSquatGames

a game by
scriptwalder

BIGDINO
fun lil' web games!

games by jmtb02

BubbleBox.com
PLAY THE LATEST ONLINE GAMES

BERZERK

PPLLAAYY
Best games to PLAY twice.
www.ppllaayy.com

A game by
Louissi

FREEWORLDGROUP
.COM

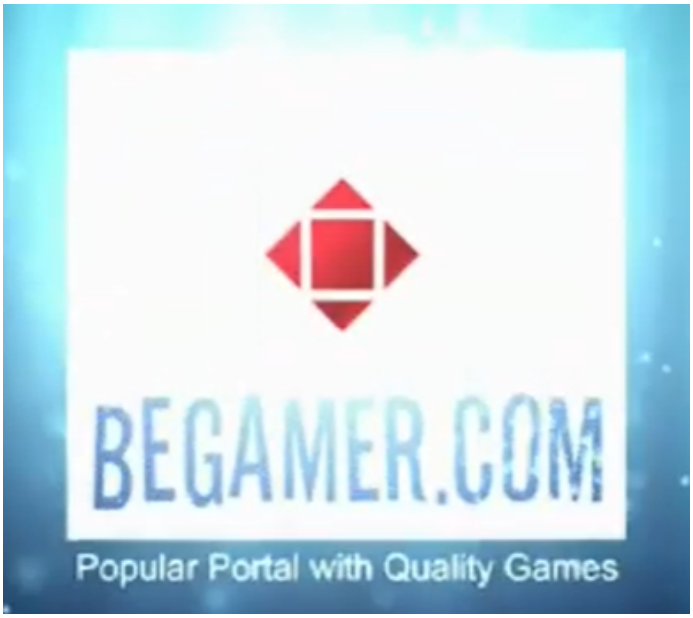
FLIPLINE
STUDIOS

Games Wala
Handpicked Online Flash Games

GameMazing

AQUAPARK
Kladno

5HIPPOS.COM


BEGAMER.COM
Popular Portal with Quality Games

games grow .com

i-Dressup
Catch Up With i-Dressup!

18pie.com

HUNTER HAMSTER

Free
GamePick
.Com
our games are free!

KUPO GAMES
KUPOGAMES.COM

Papa Louie
ARCADE!

BestLife

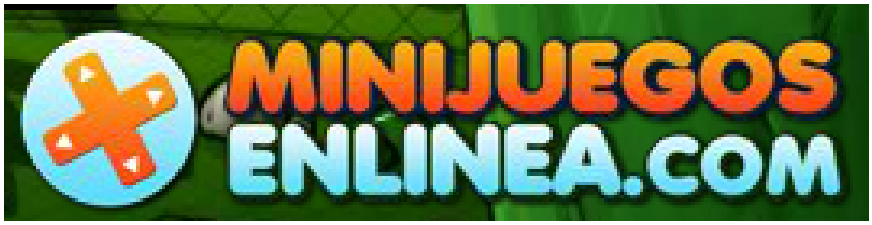
GAME4JOY.COM

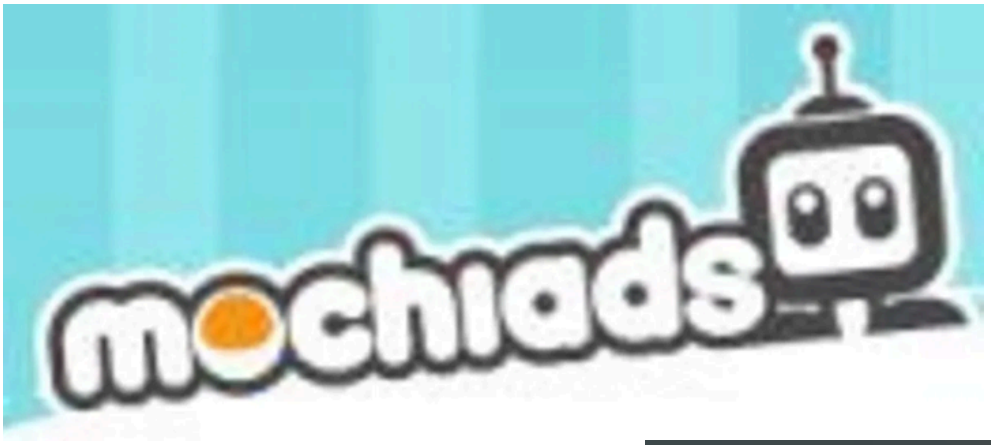
Juga
.es

mochi

game
.com
it
now

CREATED BY
DISEASED PRODUCTIONS


MINIJUEGOS
ENLINEA.COM


mochiads

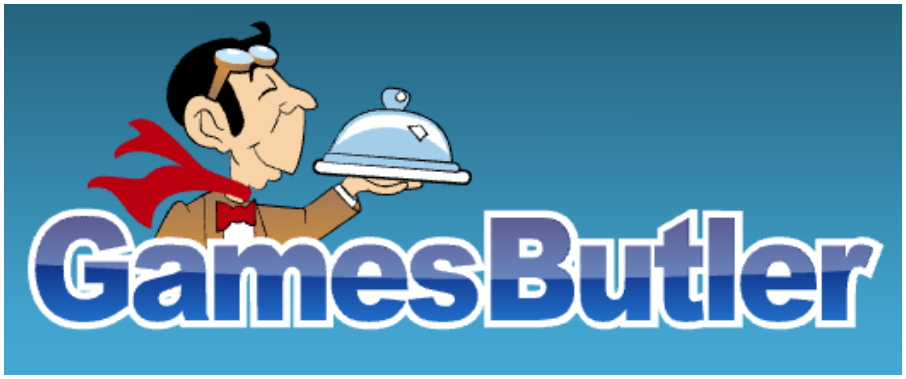
mochibot

Jeddah
Bikers

DX INTERACTIVE

Games4site
המשחקים שלנו - התוכן שלכם

STICKMAN GAMES ORIGINAL


GamesButler

id.net

PixelToyRobots.com

PRO EVOLUTION SOCCER 5

NEDRAGO
STUDIOS

ARCADE STRATEGY
Free Strategy Games

funflow

SIGMA
STUDIO

fluidanims
Most Delicious Stick Flash Animations, Tutorials and Community

SPORTGAMESARENA.COM

FLASHWING

MyPlayYard
Games

CON ARTISTS
PRODUCTIONS

HEROPUNCH

NowGamez.com

PandaZone

WWW.INKAGAMES.COM

SPLITTIN PIXELS

DEQAF STUDIO

FREES
MULTIMEDIA

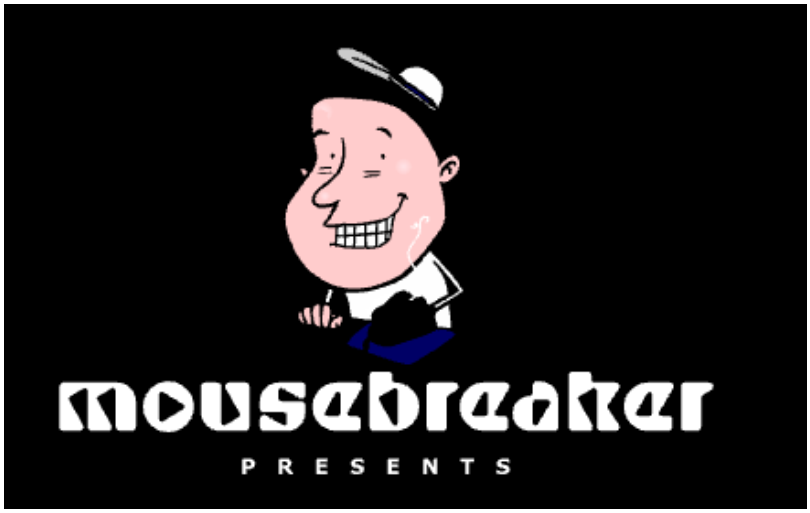
FOG.COM

BekhoTeam.NET
GAME DEVELOPMENT

XELU
DEVELOPED AND ART

a
Bart Bonte
game

A SEAN COOPER GAME
www.games.seancooper.com



MELTING-MINDZ.COM

PLAYTOONGAMES.COM

ESKLAVOS.com

DRAGON
WARRIOR
WWW.KUNGFUWIN.COM

OZDY

BIGHERO6GAMES.COM

TANOKU

PODGE
www.thepodge.co.uk
This is my logo!

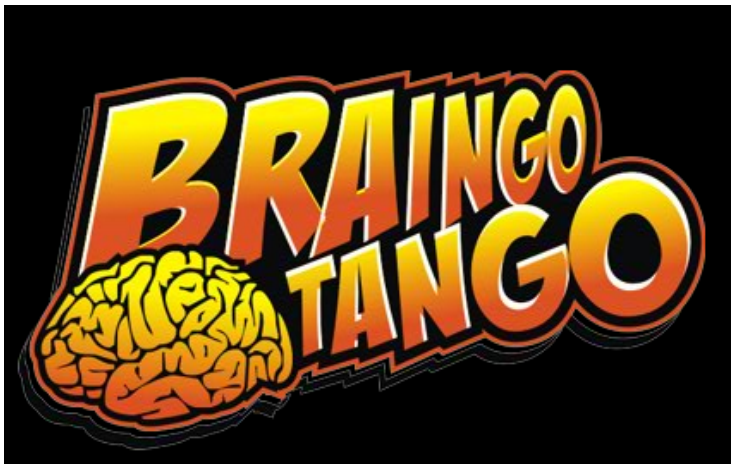
GAME GECKO
.COM

PLAY MORE GAMES
GOOPY GAMES

WOLF
GAMES

an io3 creation

spilgames



GAME
ARK

FLASHGAMES247.COM

GAMESFREE.com
PRESENTS

Office
Game
Spot

ZyBy.com

FREE ONLINE
GAMES.COM

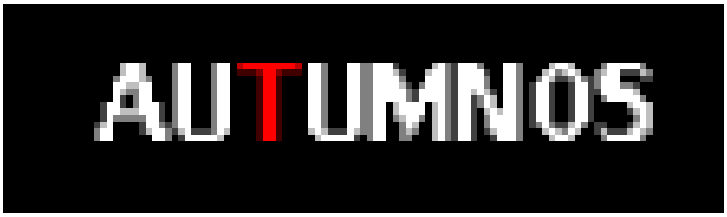
GAMEBOLTZ
Play Best Free Online Games

www.kokodigital.co.uk

PLAYHUB

Dailygames
.com

ROBOTUBE GAMES
BIT museum


AUTUMNOS

GAME 1 .PK
Adding the buZZ to free online gamez

DOJO

COOL
ESCAPE
GAMES

toge productions

Bit of Game

Stickman
Games 247

GUN
GAMES
www.online.cz

GIRLGAMESCLUB.com

MIND JOLT
.com

GAMES
TINY
HTTP://GAMESTINY.COM

TEDGAMING.COM

Puffballs United

B
N
A
games

EVIL-DOG
PRODUCTIONS

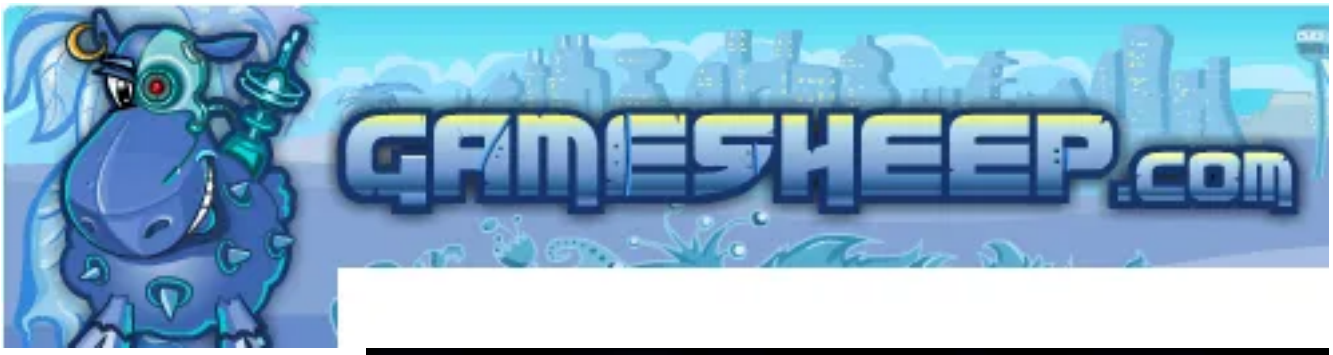
IRN SOFT

GABS.tv

WEB CYPHER PRESENTS

GameFudge
ONLINE GAMES .COM

gamesxl
.com


GAMESHEEP.com

CARTITANS.COM

gamehouse.

Round
Games
.com

camp chaos®

YO! ARCADE.net

FLONGO.com

ARCADEPOD.com

ANDROMEDUS.com

Yeah Game.Com

TWOPLAYER
GAMES.ORG

wowGame

neopets®

www.Artix.com

Doodieman™
Get my fart sound potty humor app today!

cuatic games
Englightening Entertainment

AC
ARCADE
CABIN

FLASH GAMES PLAYER

GAMEXYX.COM

MIRAGINE
PRESENTS

FlashGameHQ.com

8B GAMES

PriceFlash.com

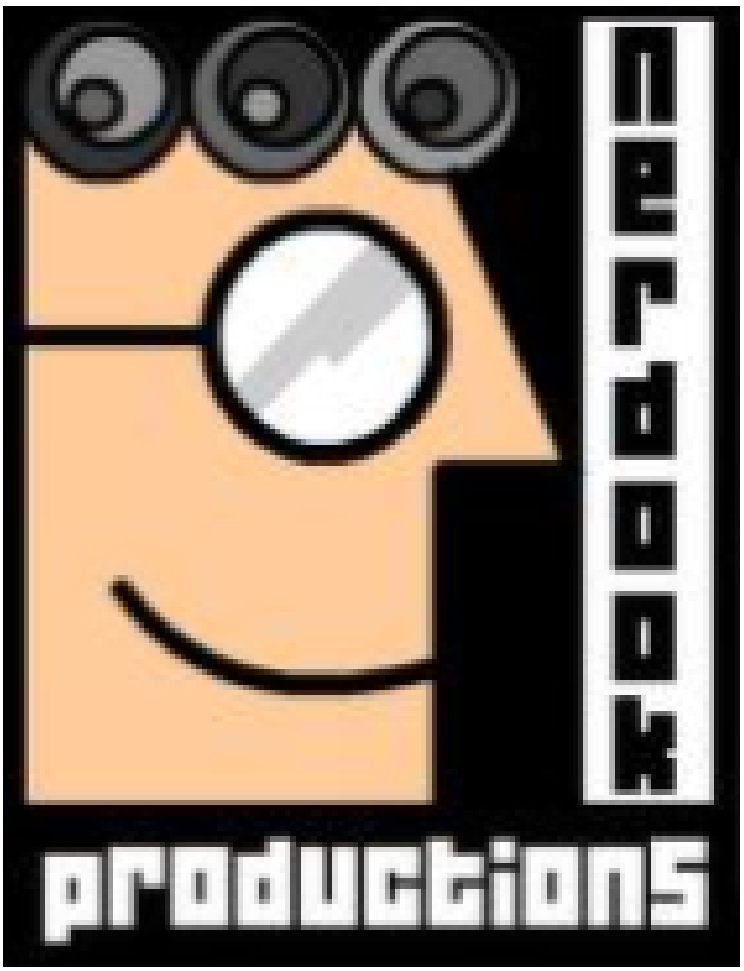
ArcadeTown®

Gamebrew

WhackYourEX.com

EPIC
LLAMA

.com


nerdook
productions

BIG FISH
Games

Emerald
Angel
Entertainment

LOPEN'S
keep playing...
&
TARGET DETECTED

SKY 9
GAMES

MUSIC BY:
LTM
LAVENDER HILL MOB
WWW.TE-ER.COM

[whyTV.com]?

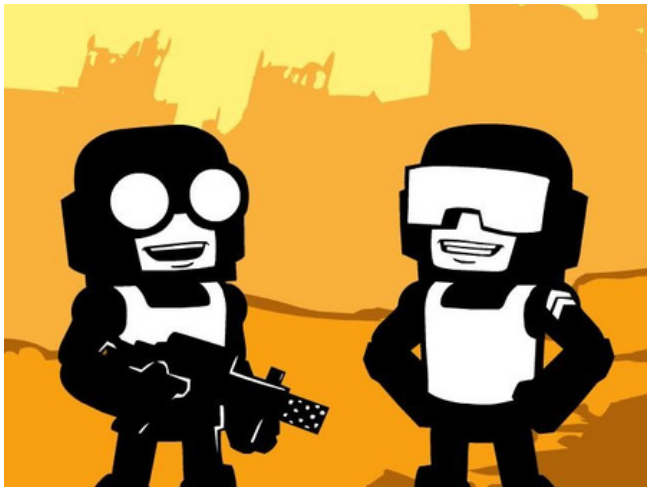
SOULGAME

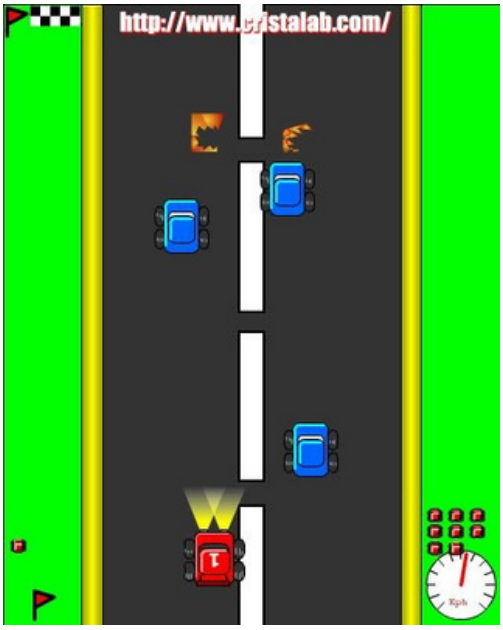
SYNJ
INDUSTRIES
WWW.SYNJ.NET
Art by Dan Paladin

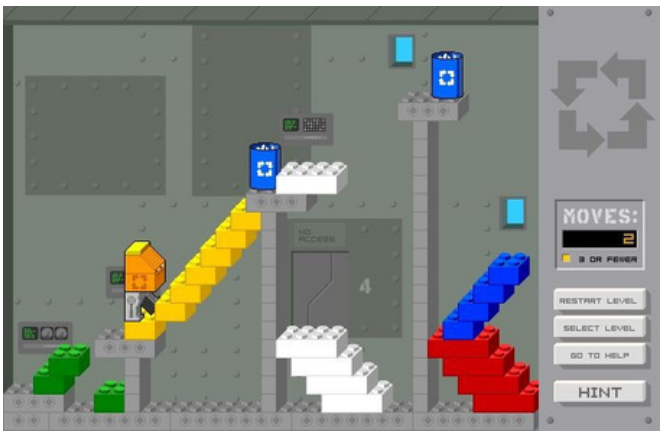
GAUMINA
eSolutions

SNAPBREAK

ACOOL.COM
ACOOL.COM

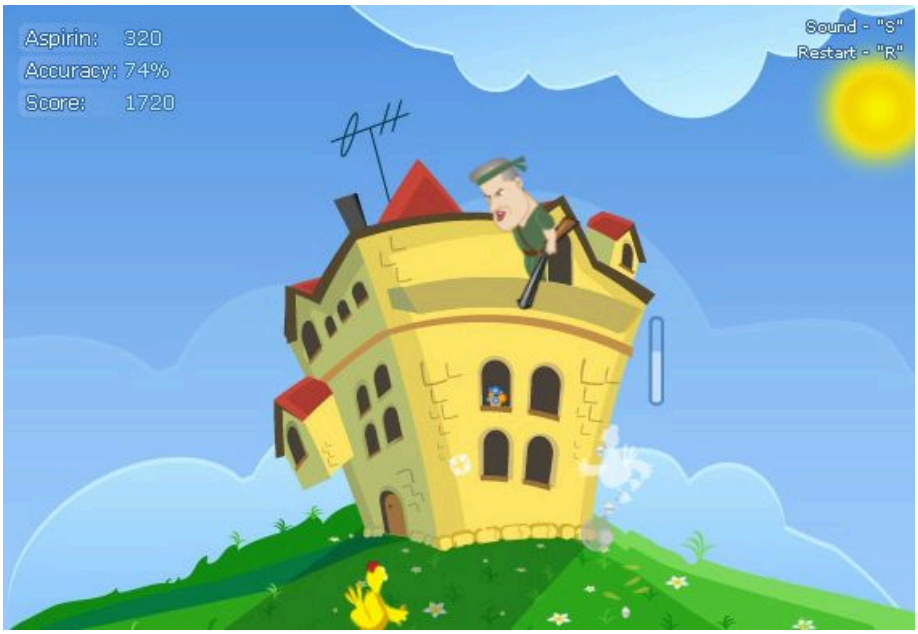


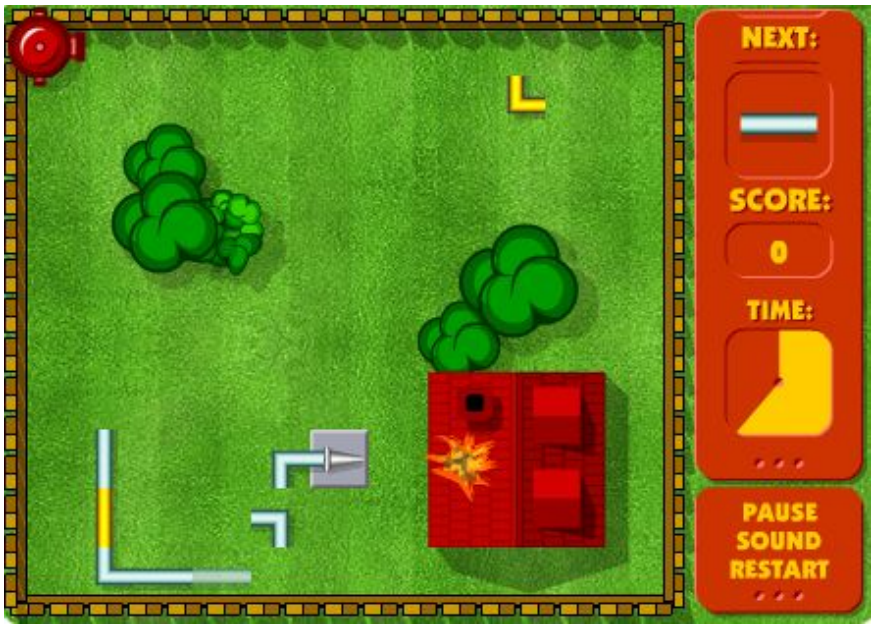

http://www.cristalab.com/


MOVES:
RESTART LEVEL
SELECT LEVEL
GO TO HELP
HINT

20 / 100
1010
SHOP
Enemies left: 46 / 50
PLAYHUB

BATMAN
VS
ZOMBIES

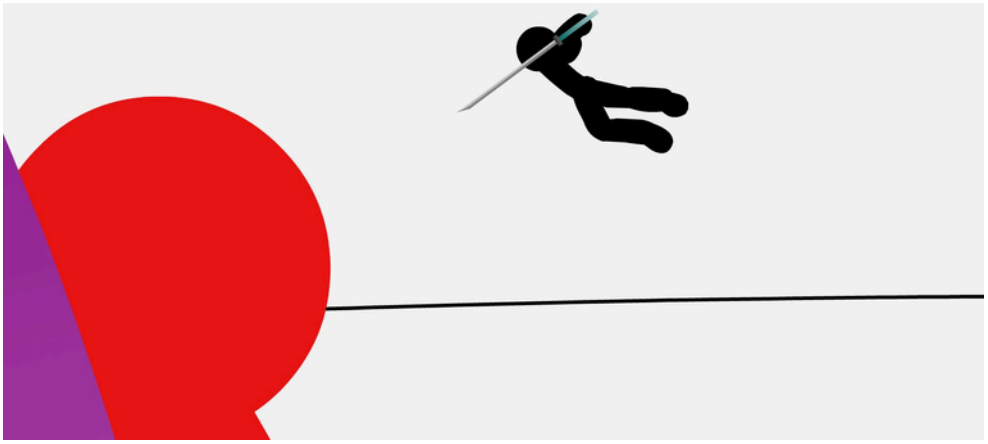

Aspirin: 320
Accuracy: 74%
Score: 1720
Sound - "S"
Restart - "R"

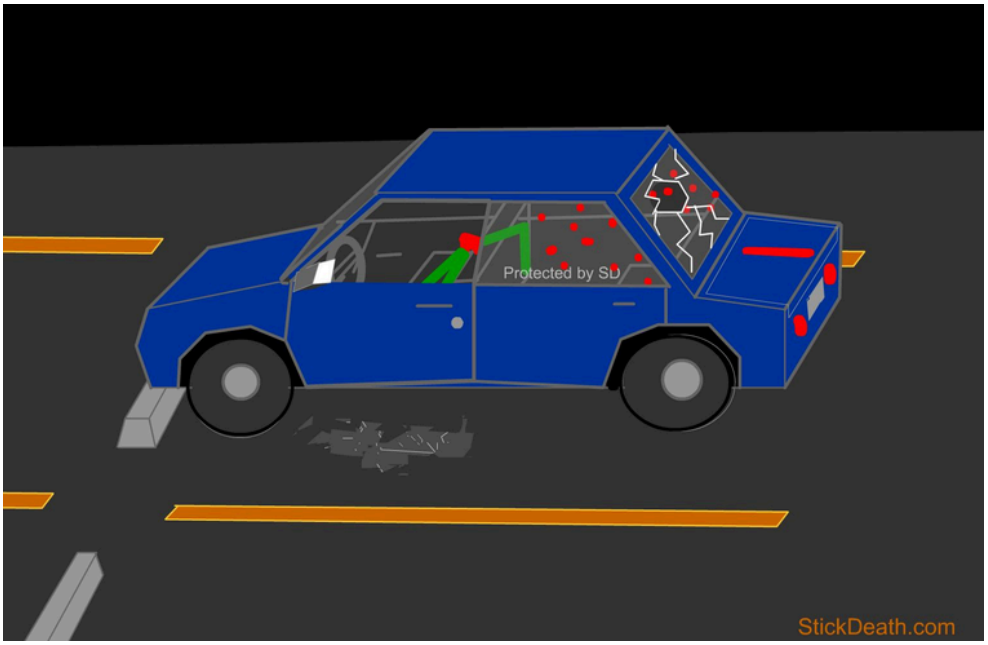

NEXT:
SCORE:
0
TIME:
PAUSE
SOUND
RESTART

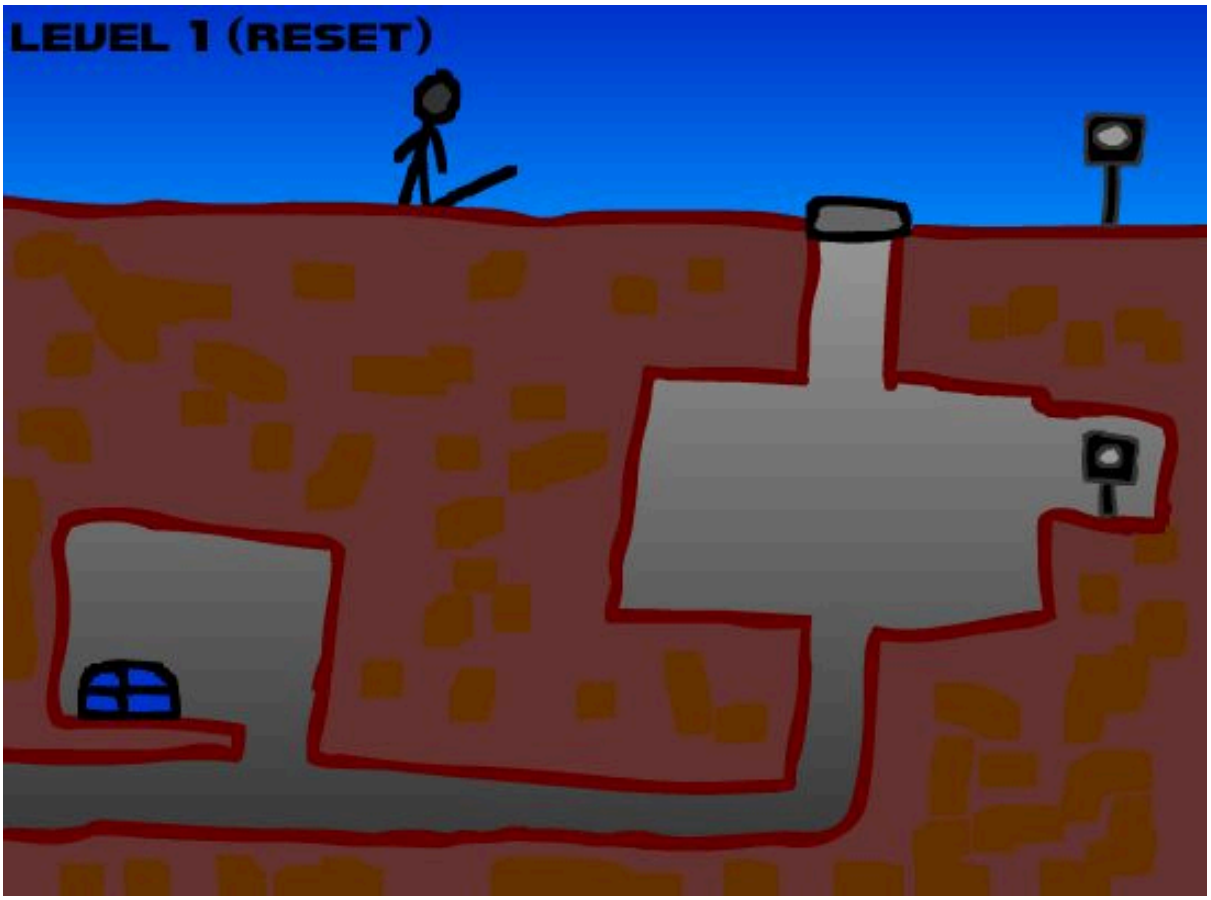
Menu
The Olde Antique Shop
Hint

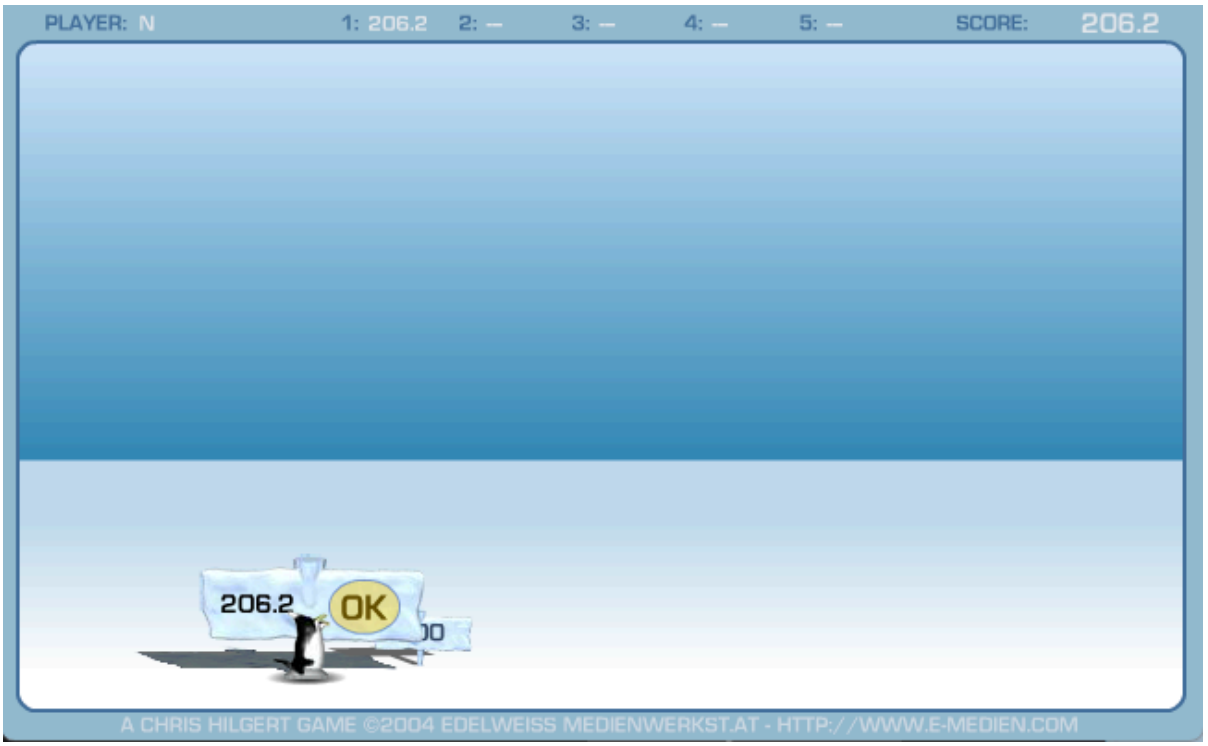
Score:
420
Level:
1
Time:
04:29
Hints
3
Shuffle
3
Pause

Find 3 items in alphabetical order (no hints)
15



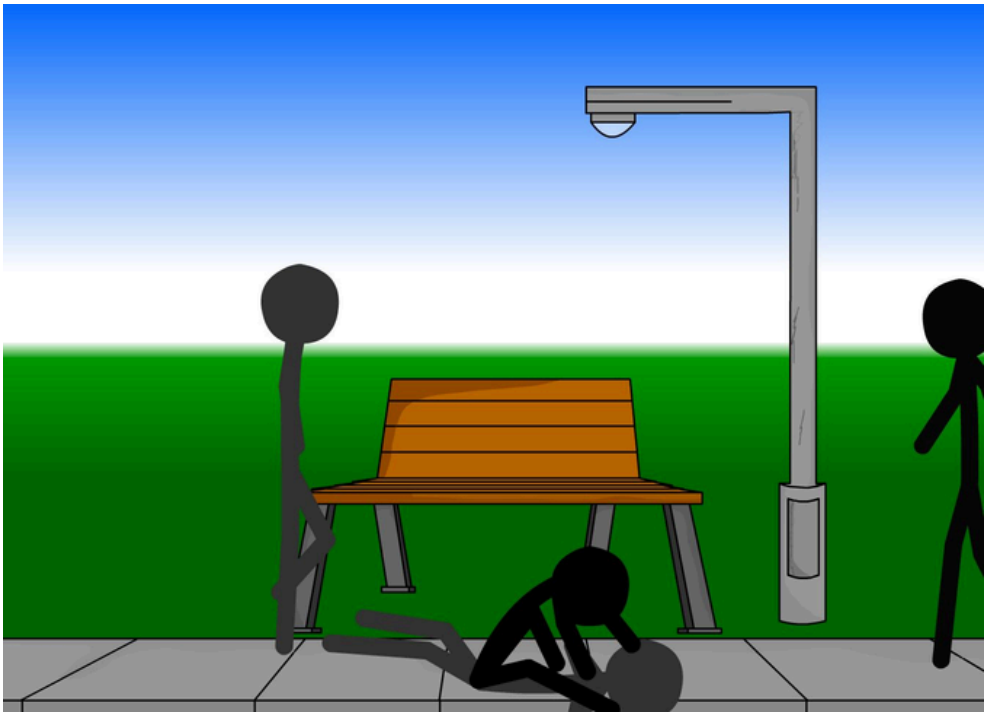

Protected by SD
StickDeath.com


LEVEL 1 (RESET)


PLAYER: N
1: 206.2
2: –
3: –
4: –
5: –
SCORE: 206.2
206.2
OK
A CHRIS HILGERT GAME ©2004 EDELWEISS MEDIENWERKST.AT - HTTP://WWW.E-MEDIEN.COM

H.U.D.
Hello, there.
How are you
feeling today?

BAR AND CLUB
GIRLS!
www.stickwars.co.uk

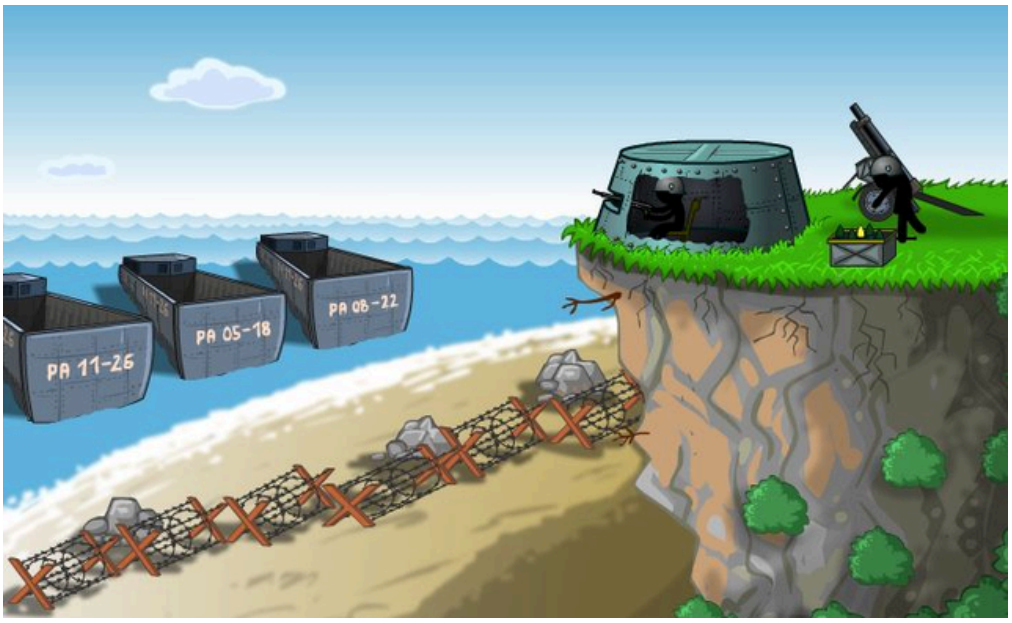


Faça sua aposta.
Aposta
0
Mesa: 28 Perdeu
Você: 20 Venceu
10
20
50
100
Cash
860
começar
parar

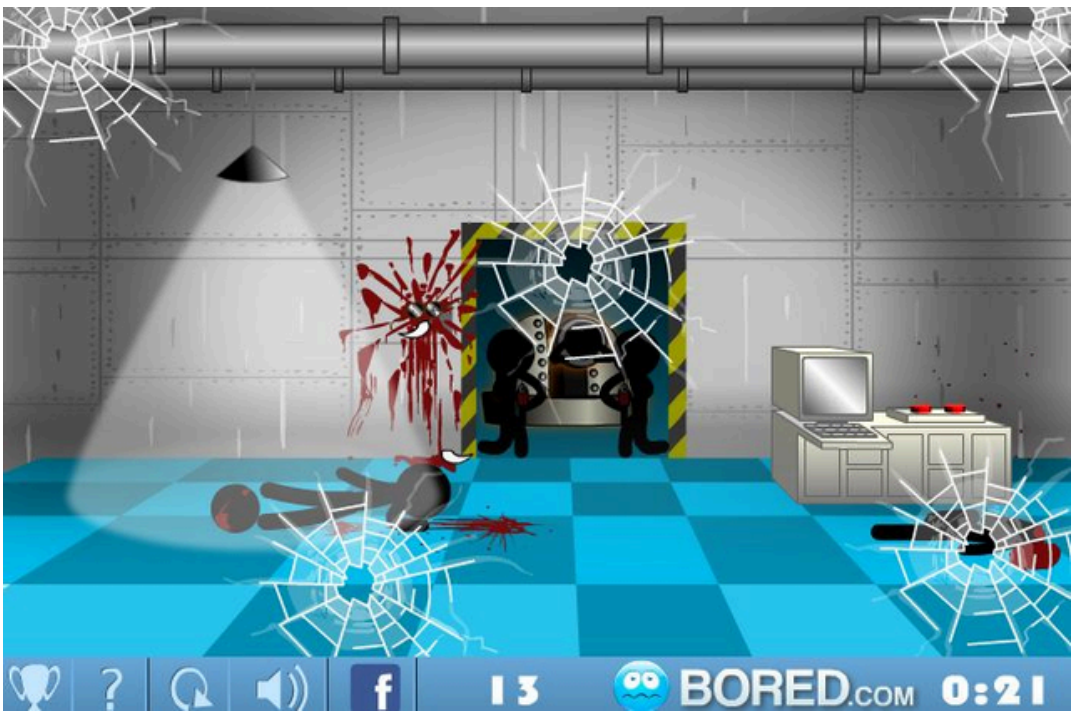
Retries: 3
Time: 01:39
BORED.COM

Retry
0:14
160
187
102

zzz


PA 11-26
PA 05-18
PA 08-22

1
2


13
BORED.COM
0:21

66
BORED.COM
1:00

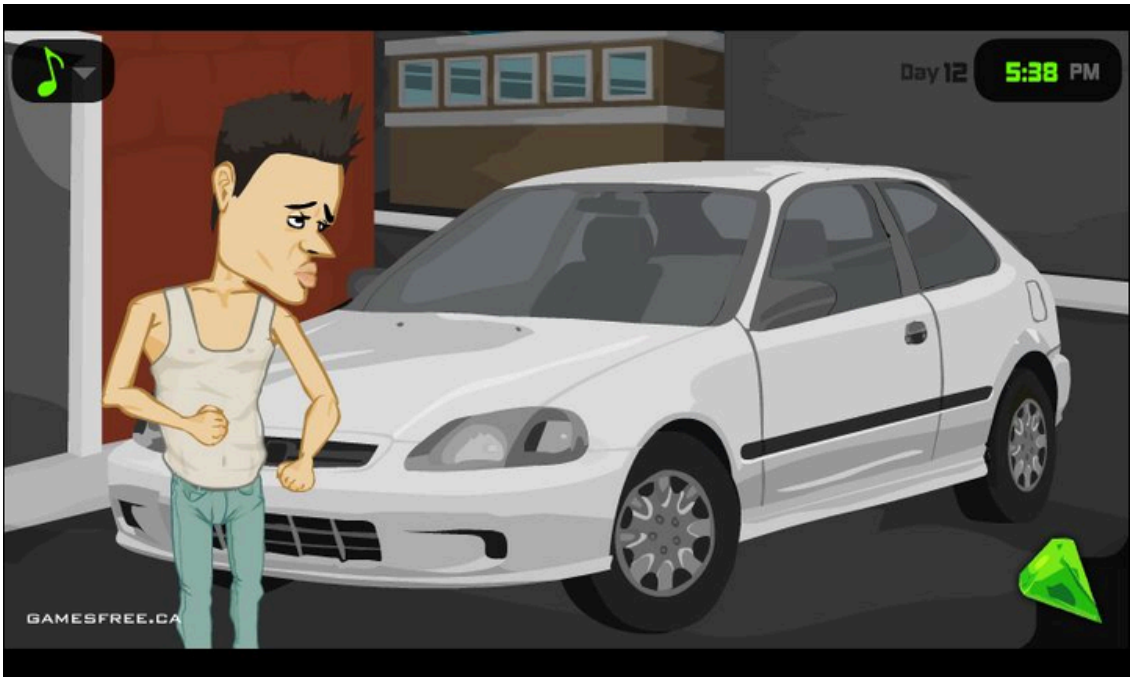
zzz

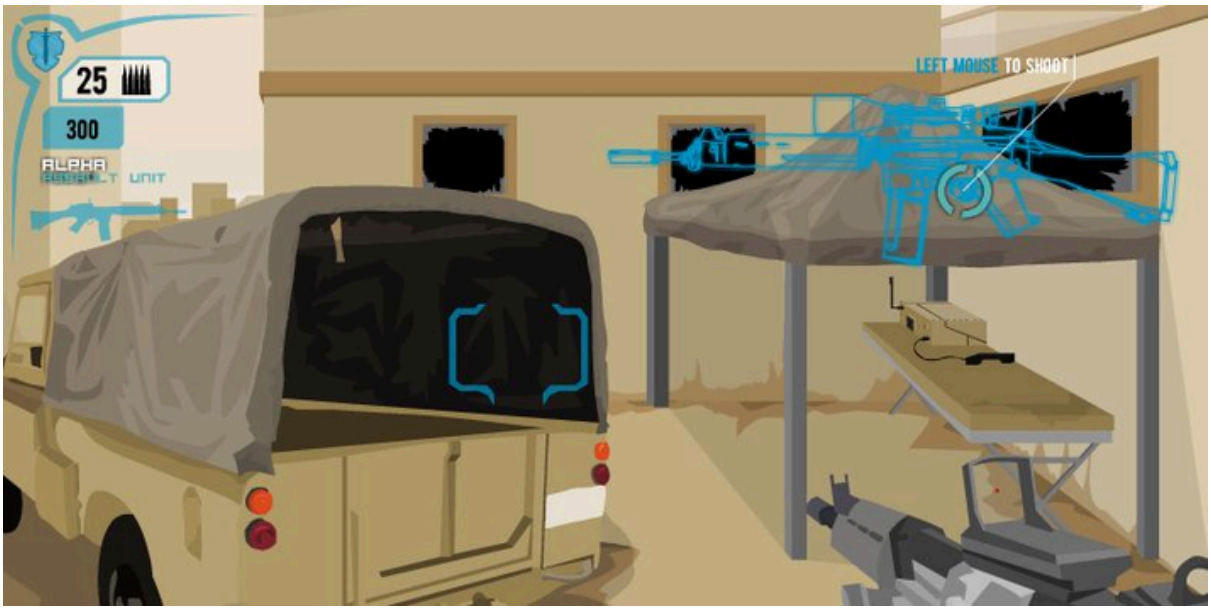
3 / 5
WALKTHROUGH
SIFT HEADS
ON MOBILE
gamesFree.ca

BubbleBox

TUTORIAL # 1
Move the character using the LEFT or RIGHT arrow and find a nice spot to launch your rocket !
Press SPACEBAR when your ready !
0 x
0 x
gamesFREE.ca

100
gamesFREE.ca


Day 12
5:38 PM
GAMESFREE.CA

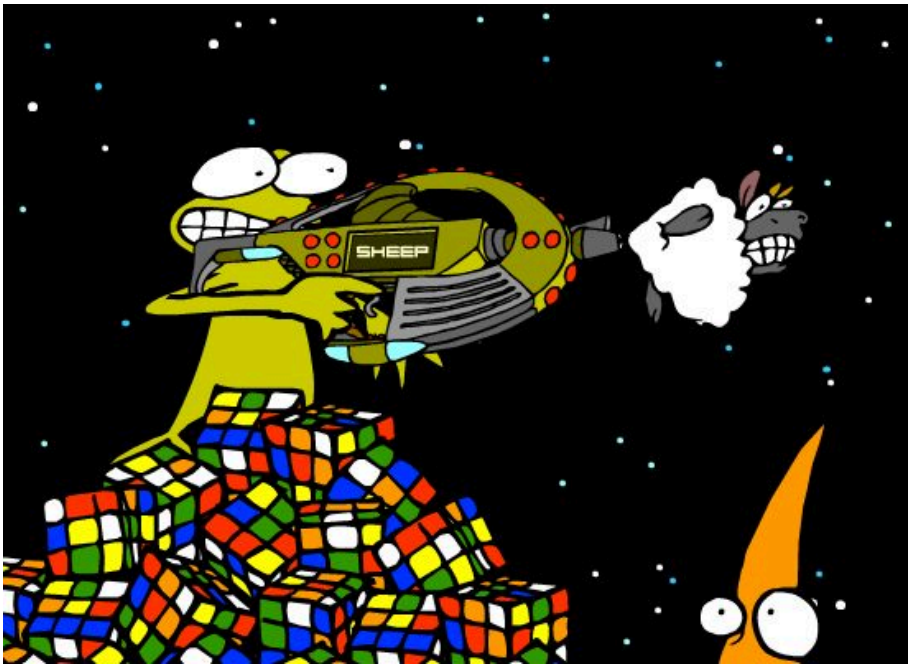

25
300
ALPHA
UNIT
LEFT MOUSE TO SHOOT

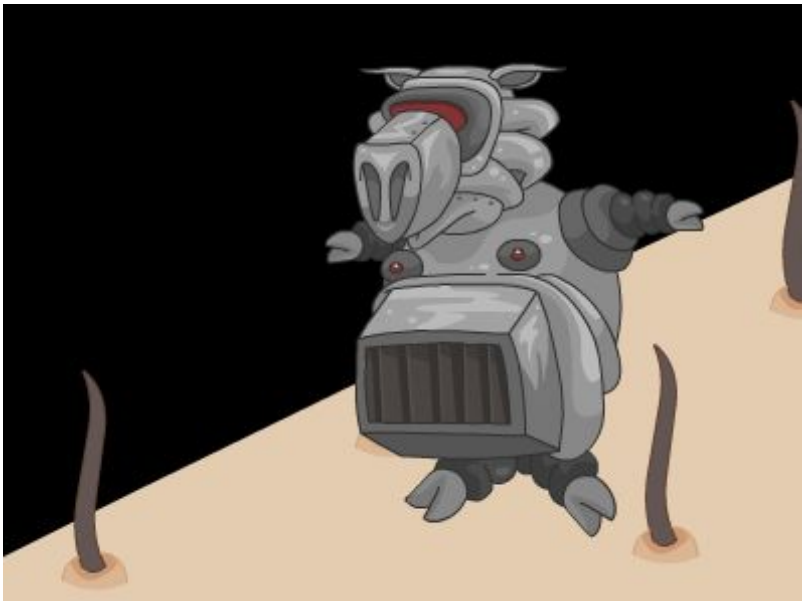
INVENTORY
TALK
gamesFREE.ca

/// MENU
11 / 36
gamesfree.ca

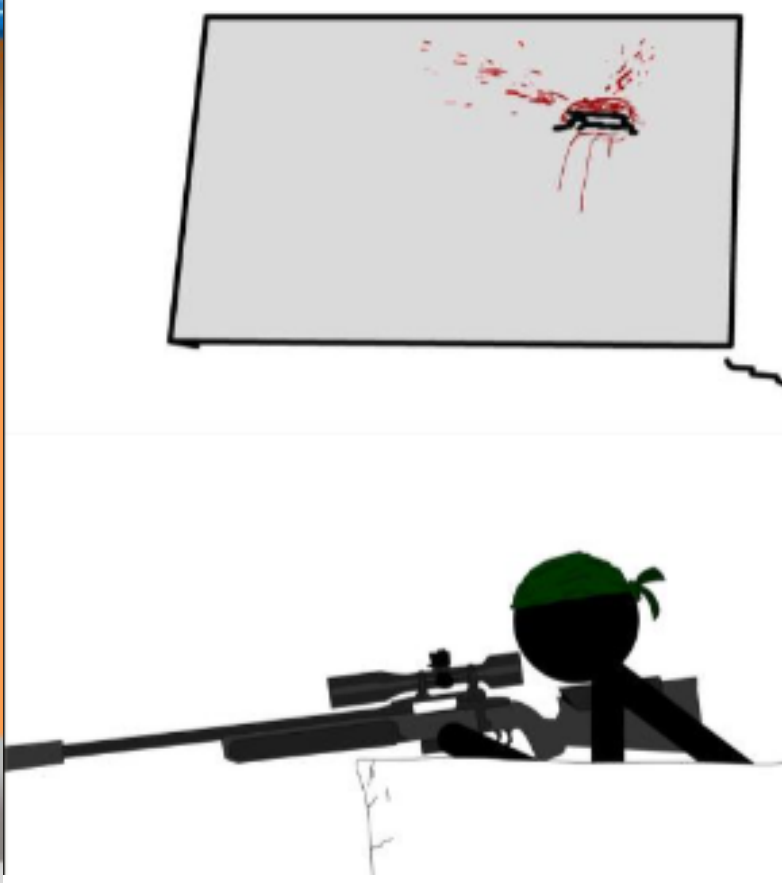
2000 $
20
8
gamesfree.ca

x15
COMBO
0
BLOOD
gamesfree.ca


SHEEP



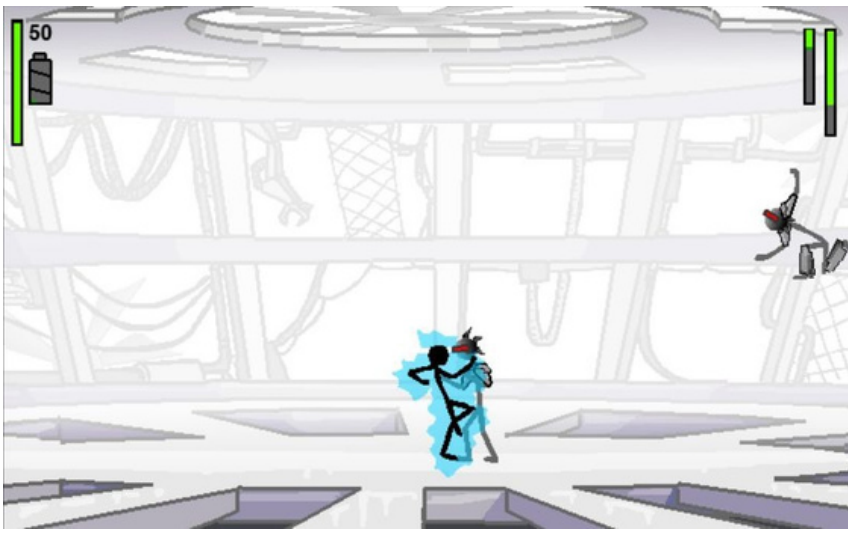
버스 승강장
상당공원

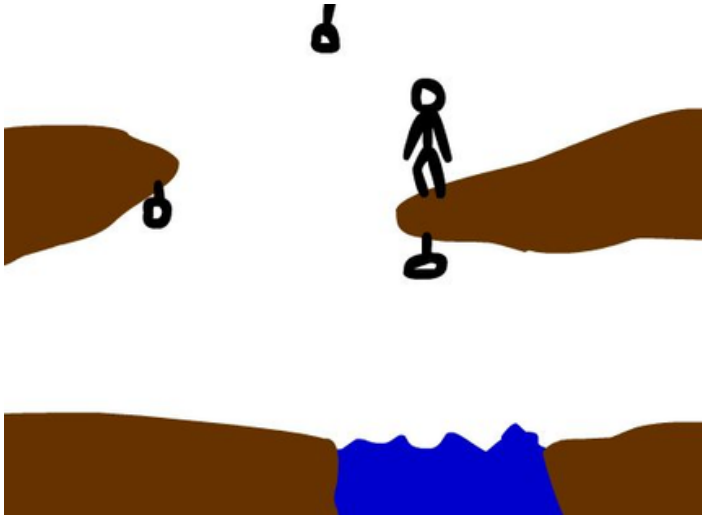


ZyBy.com

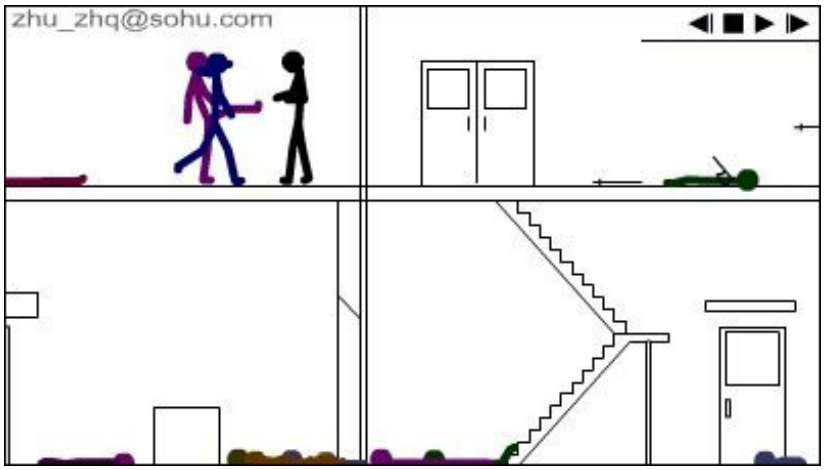
ZyBy.com

Armor Games


50

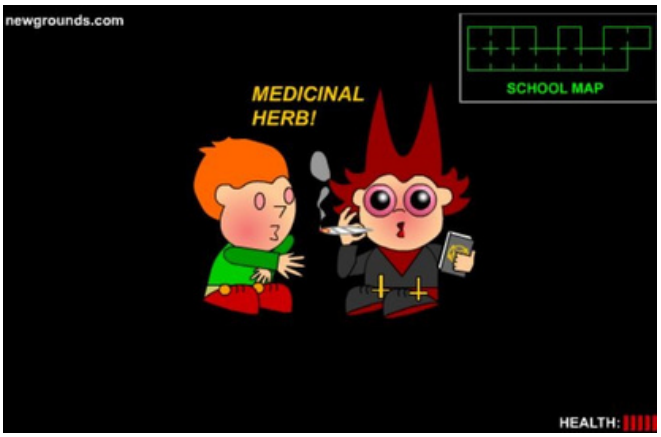


Stickman
ODO
3!


zhu_zhq@sohu.com

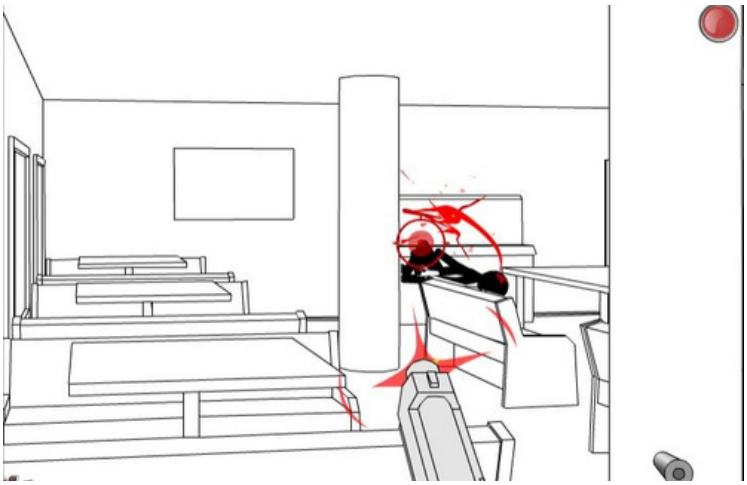
RAGE
WILBUR
4
COMBO

× 32
KILLS: 0
1129


newgrounds.com
SCHOOL MAP
MEDICINAL
HERB!
HEALTH:

015

MASON:
5/15



75%

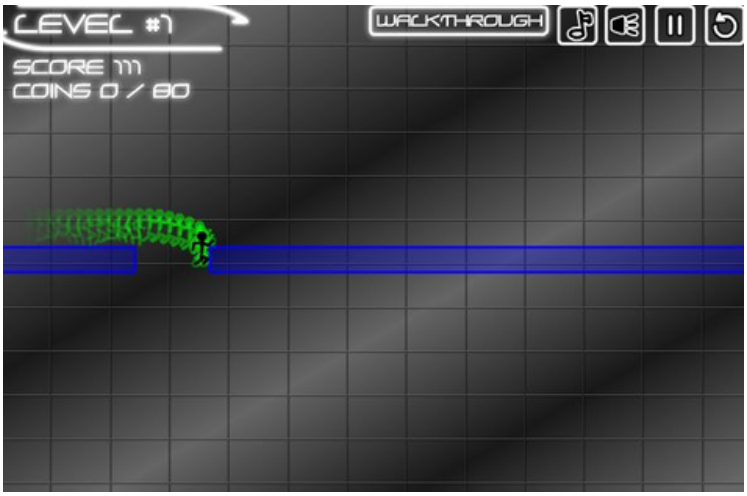
CAPOEIRA FIGHTER 3
ULTIMATE FREE WEB VERSION!

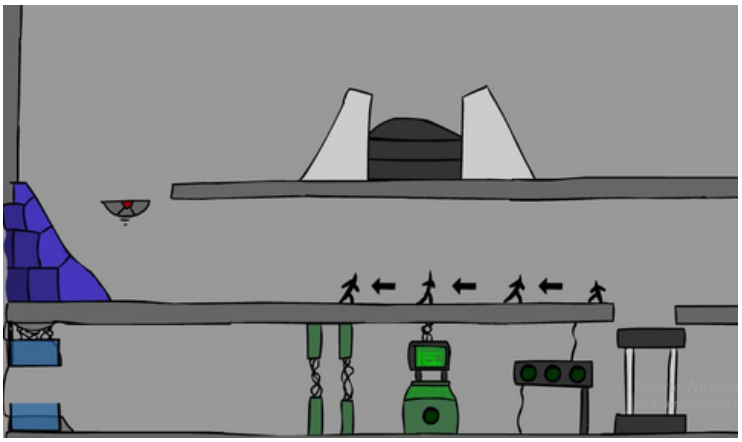
5.000
WATCHERS

全民飞机大战

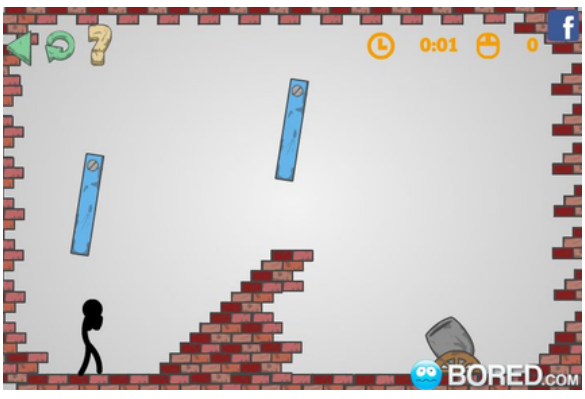
5.000
WATCHERS

PAUSE
HOT POTATO
OPTIONS
09
HEALING
TO TAG
VENOM
3


LEVEL #1
WALKTHROUGH
SCORE 111
COINS 0 / 80



STICKMAN SAM IN A STICKY SITUATION
PART 10 : SUPER NEON RUNNER

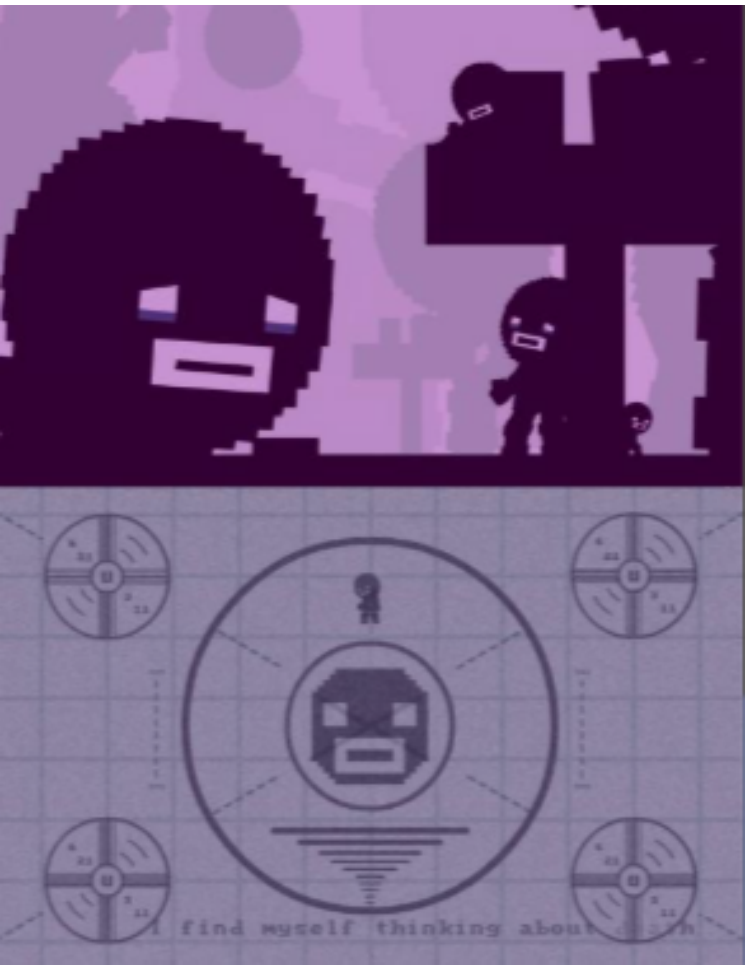

0:01
0
BORED.com

SIA

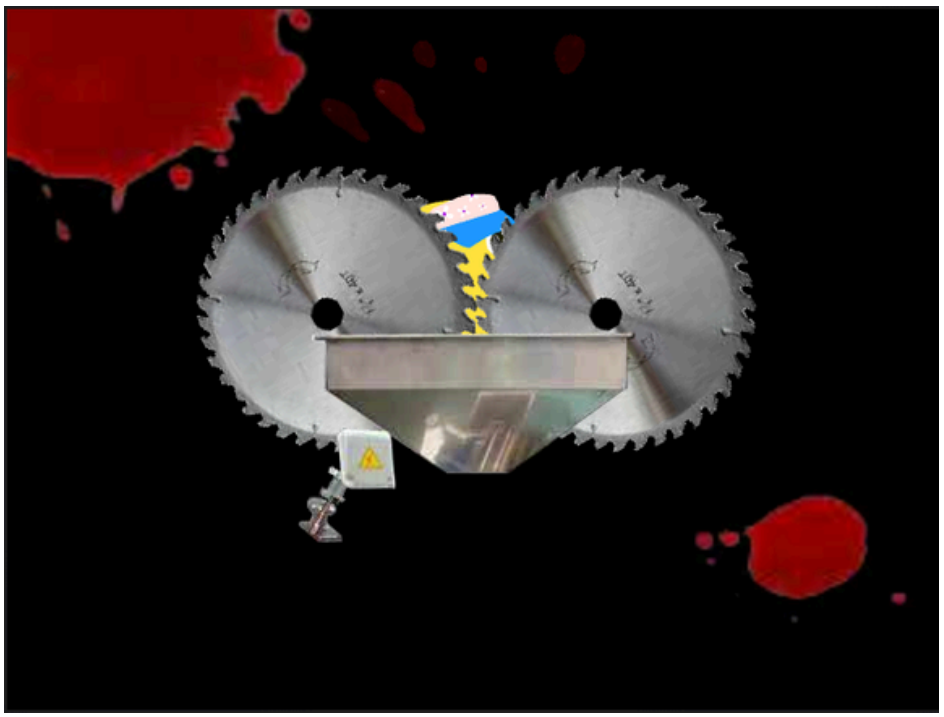
NOW ALL YOU HAVE TO DO IS MAKE A GRAIDENT AND PUT THAT STOLEN PICTURE INFRONT OF IT

NOW YOUR THINKING LIKE FLASH ARMORY

LOLGoogle


I find myself thinking about

Can your Pet?



577

I can't move with these tight ropes

Lvl: 2
1
89
Score: 141
+2
exit
Esc - Pause

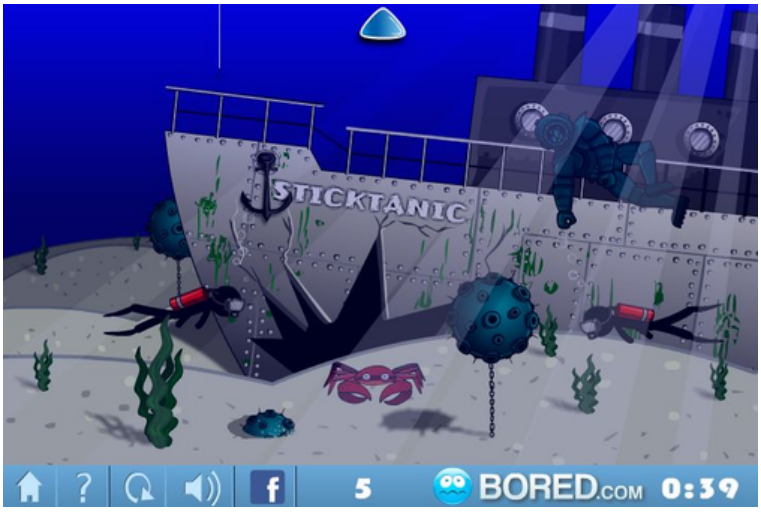
3 PANDAS
in Japan

help?
NEXT PLAY
© FLASHTEAM

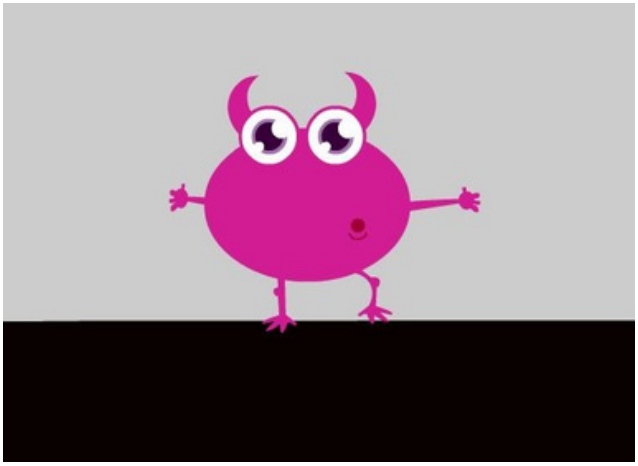
Score: 1600
Cash: 200$
0%
x 0
Day: 1/1
Menu
Mute
Pause
5/5
4/4
0/2
Carousel
Castle
Ferris Wheel
Haunted House
Go Carts
Obl'ision
Roller Coaster
Fast Mode
Next Day

KILL A
STICKMAN

GamesJolly.com
WALKTHROUGH
00:14
EXIT
PRESS

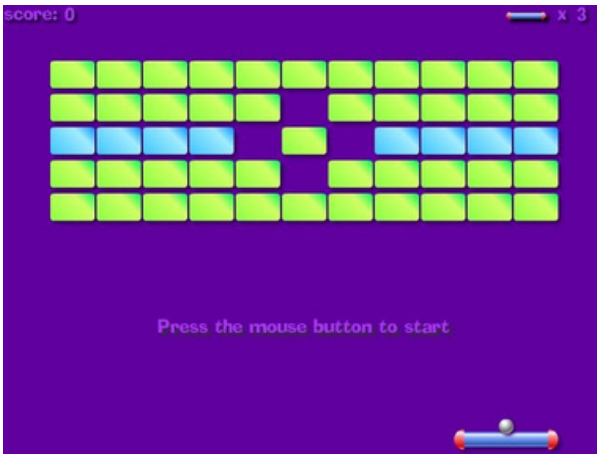

STICKTANIC
5
BORED.COM
0:39

Stickman
Jam
STICKTANIC



- Opponent turn begins
- Opponent plays witch
Opponent plays witch
the past

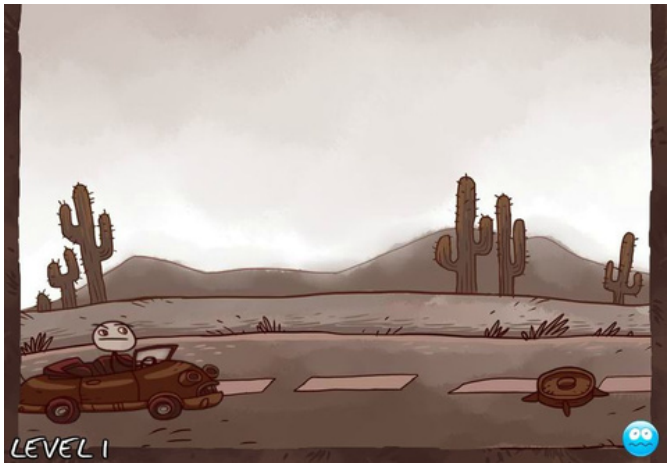
SCORE: OOOOOOO
00:52
XX
1/5
5
1


score: 0
x 3
Press the mouse button to start

00:19
PORTALS CAN TELEPORT OBJECTS
PLAY MORE GAMES
WALKTHROUGH

Level: 4

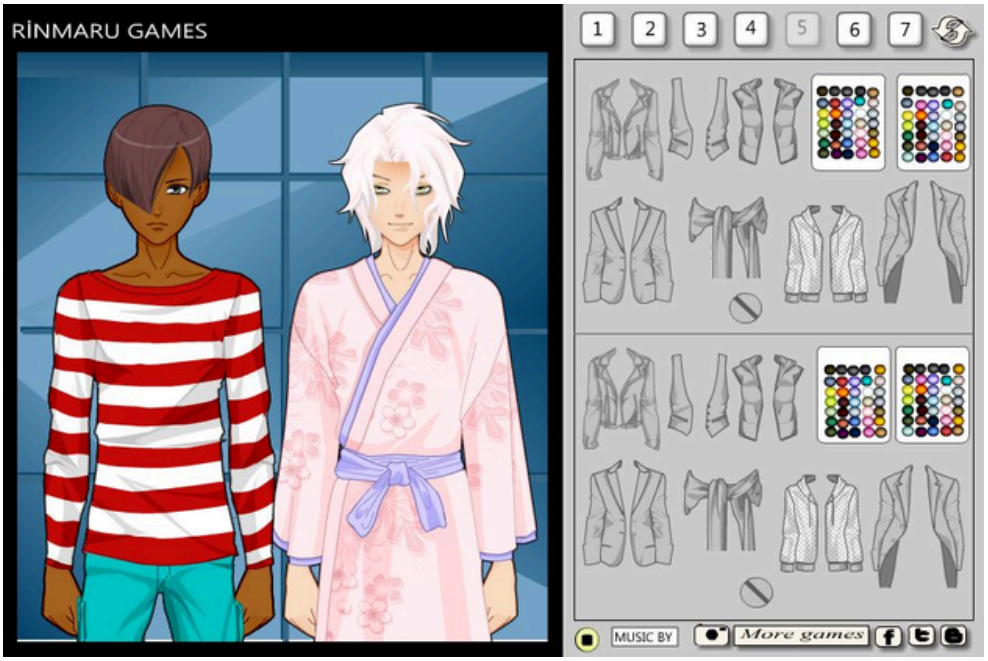
Like
Coolbuddy.com
Wave 1/13
Menu
Loneliness
$49


LEVEL 1

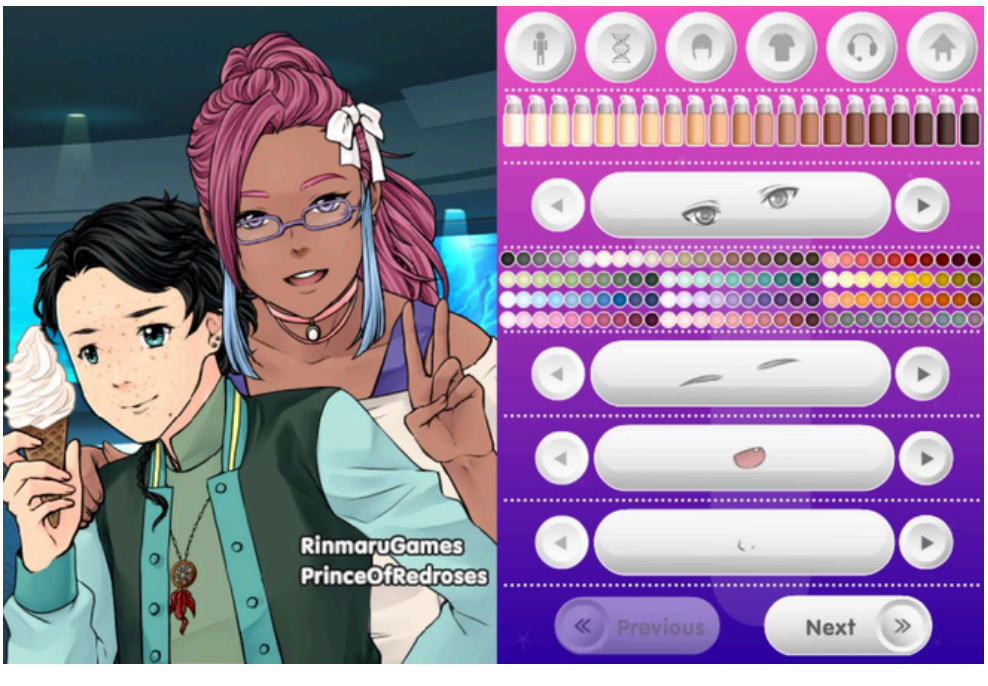
Finish
BG
Fashion

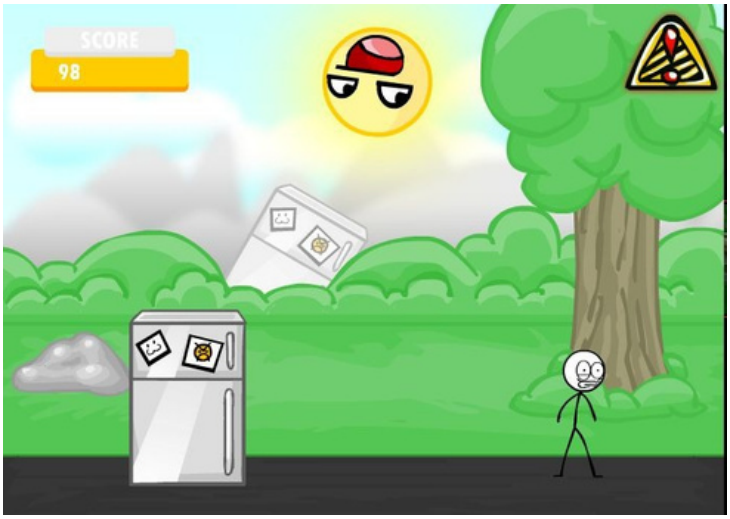
rinmarugames.com
More games
Finish
music

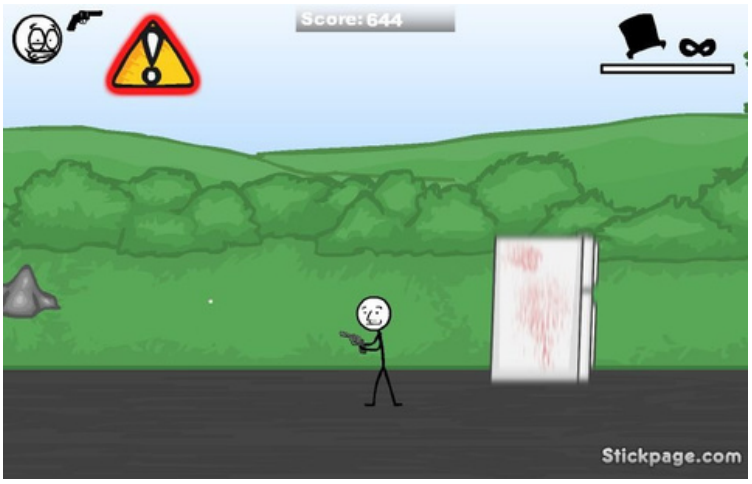
Rinmaru Games
BG


RİNMARU GAMES
1
2
3
4
5
6
7
MUSIC BY
More games

RINMARUGAMES
BG
SAVE
facebook
twitter
tumblr
deviantart
Art by Aruella

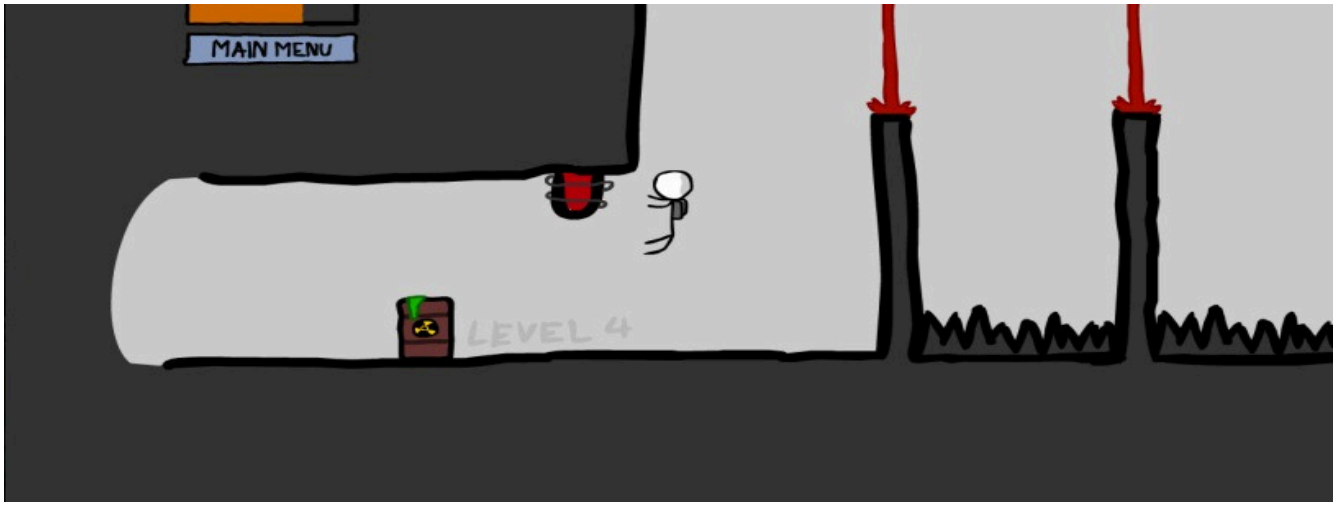

RinmaruGames
PrinceOfRedroses
Previous
Next

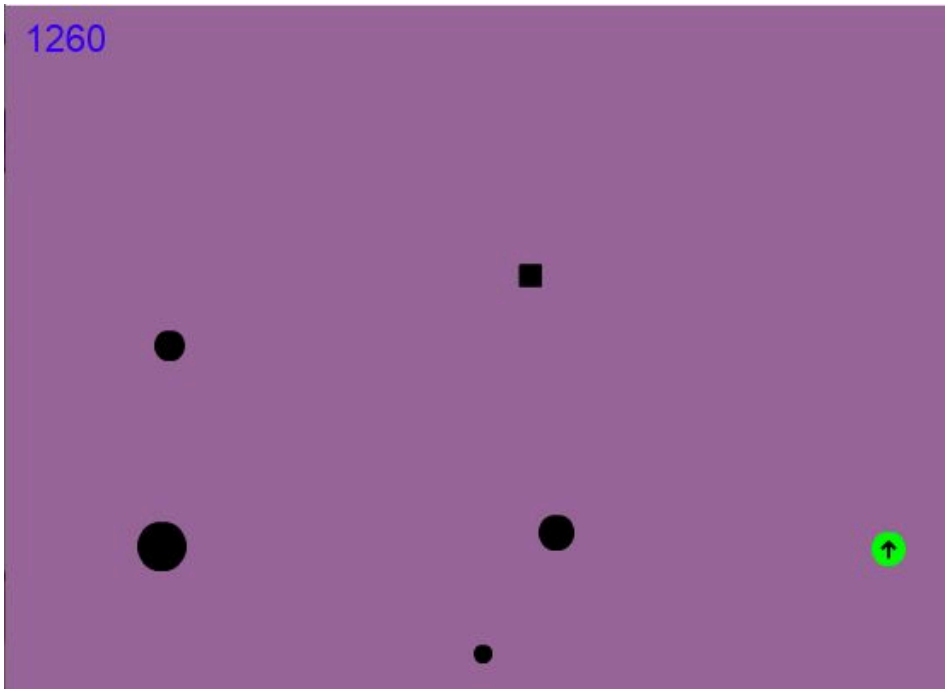

SCORE
98


Score: 644
Stickpage.com

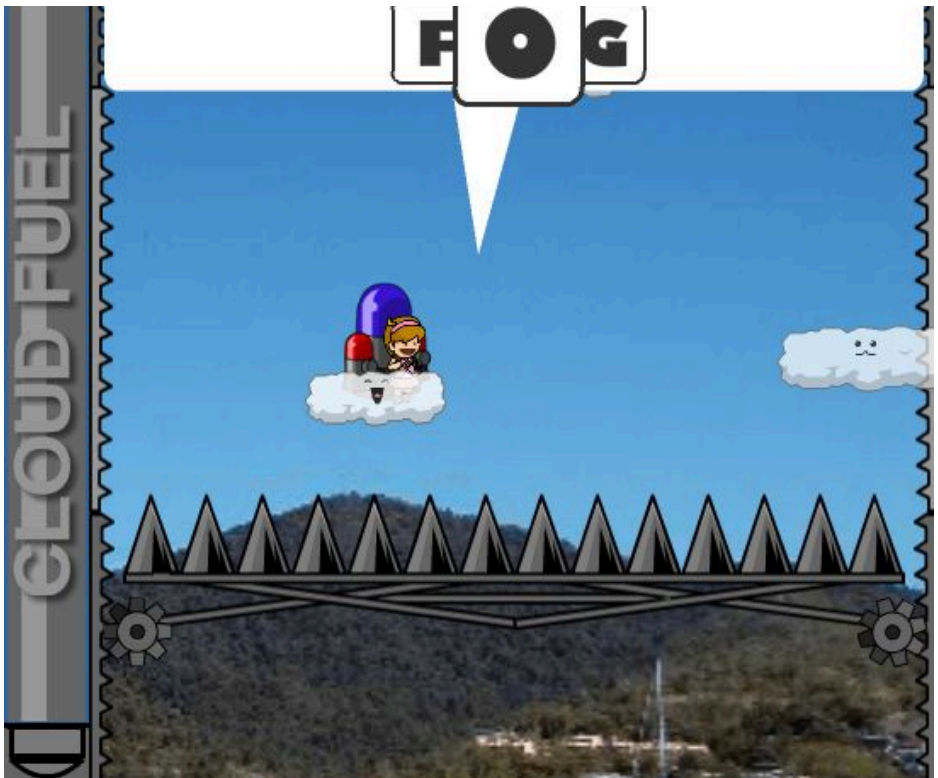
restart
main menu
flonga
Move Alien here.

You are standing outside the house. A window is open. The blinds are drawn, and clattering back and forth. You hear a helicopter in the distance.
climb in window


MAIN MENU
LEVEL 4


1260

LEVEL 1
5
3
SCORE 80
CINNAMON: +10
Extra
Extra


FOG
CLOUD FUEL

CARRYING
CROSS CUT

© 2003 Internet World Productions

3:08
4770
Sweet!
2

Candy
Crush

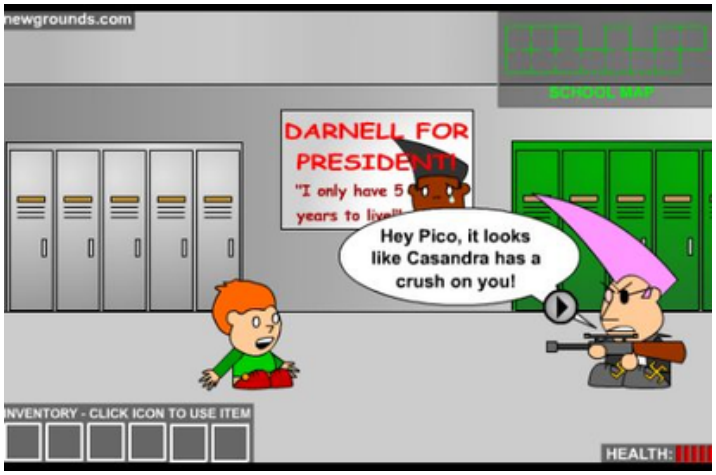
10
moves:
13
score:
1 780
60
60
60
60
60
60
60

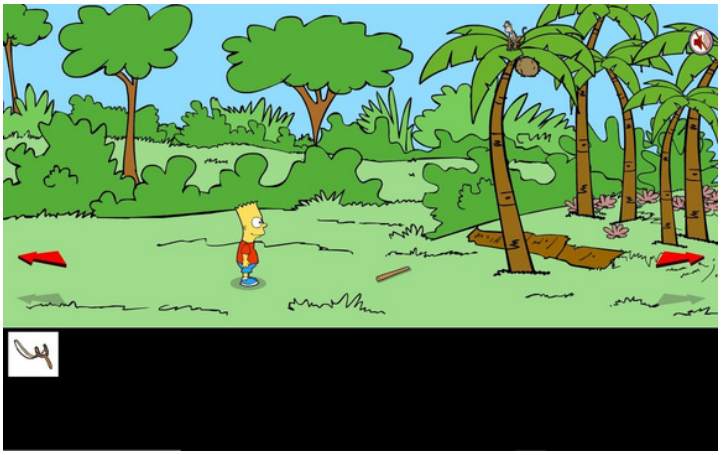
ATHENS 2004
Celebrate the Olympic Games with
MediaCorp - The Olympic Network
Latest News
• Media Release
• Lighting the flames with your Olympic Hosts!
• Of Sports and Stars
• Channel NewsAsia (English)
• Channel NewsAsia (Chinese)
• NewsRadio 93.8FM
• TODAY Online
• Watch Today In Athens every night
& win great prizes!
Join us as we bring you the Total Olympic Experience!
Athena Phèvos
Telecast Schedules
Olympics Links
Your Olympics Hosts
Olympics Fun Facts
Forum
MediaCorp The Olympics Network
ATHENS 2004
MEDIACORP
THE OLYMPIC NETWORK

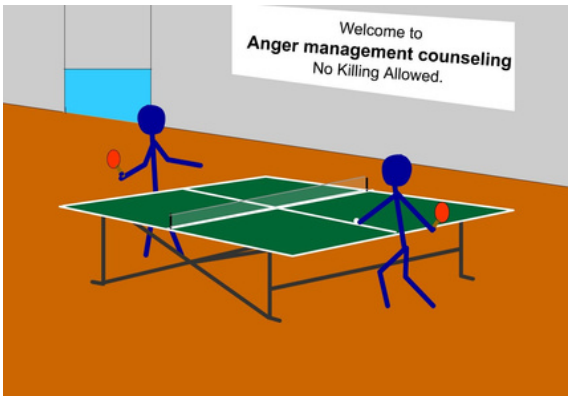
Pico
Enter Pico's World
About Pico
About the Author
newgrounds.com
WARNING: This site is not for children. If you are under 18, please leave now, before your parents catch you and ground you from the internet.

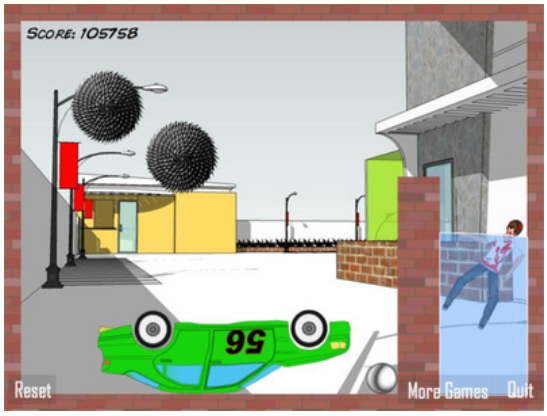
00:24:87
95 PTS
13/100
0/3
0/5

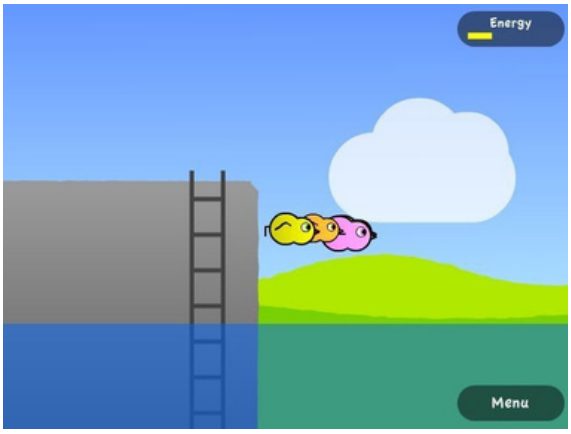
GNOMES SMASHED: 11

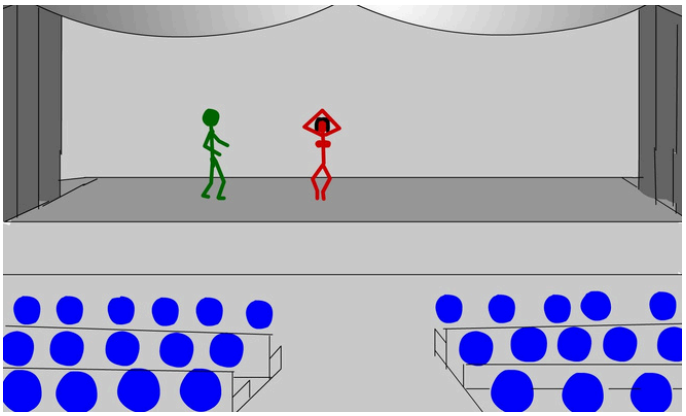

newgrounds.com
SCHOOL MAP
DARNELL FOR PRESIDENT!
"I only have 5 years to live!"
Hey Pico, it looks like Casandra has a crush on you!
INVENTORY - CLICK ICON TO USE ITEM
HEALTH:



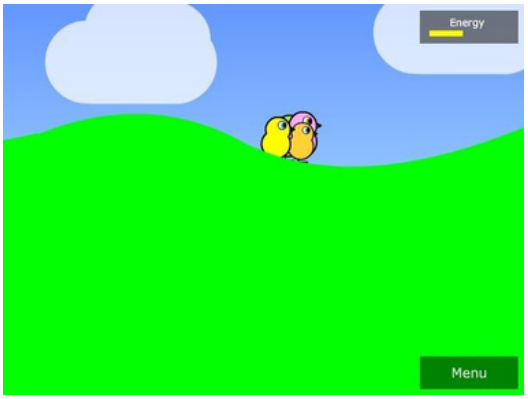

Welcome to
Anger management counseling
No Killing Allowed.


SCORE: 105758
Reset
More Games
Quit


Energy
Menu



00:03:00


Energy
Menu

Los juegos y animaciones que no son Flash

Adobe Flash no fue el único plugin que compartió internet durante su existencia. Internet se llenó de plugins que afirmaban hacer lo mismo que Flash: contenido interactivo sofisticado, incluyendo juegos. Sin embargo, a medida que Flash se consolidaba como el dominio del mundo de los videojuegos en línea, los juegos de otros plugins se conocían (y se siguen conociendo) como "juegos y animaciones web Flash y otros Plugins", de la misma manera que una abuela llamaría a cualquier consola "Xbox".

La siguiente lista es una referencia de algunos plugins que sirvieron de base para juegos o contenido interactivo; la gran mayoría no sobrevivió a Flash, ya sea por la desactivación de plugins o por otras razones. Esta lista no es exhaustiva en cuanto a su historia ni alcance; hubo docenas de plugins a lo largo de los años. Simplemente hemos destacado los más populares. Las páginas posteriores a este capítulo incluirán imágenes de algunos de los juegos más populares creados con estos plugins, para que al menos no pasemos por alto algunas de sus contribuciones a la historia de los videojuegos web.

Macromedia/Adobe Shockwave - 1995 - 2019. Shockwave fue un reproductor multimedia interactivo desarrollado originalmente por MacroMind, pero adaptado a un plugin web tras su adquisición por Macromedia. Su lenguaje de scripting, Lingo, y su compatibilidad con C++ a través de "Xtras" lo hicieron muy potente, creando juegos web impresionantes para la época. También se distribuyó ampliamente con software como juegos de aventuras o presentaciones de diapositivas en CD-ROM. Adobe lo adquirió en la misma transacción que Flash, y Shockwave terminó perdiendo, recibiendo menos soporte que Flash para sus productos web. El soporte para la plataforma se retiró por completo en 2019.

Java - 1995-2018 El lenguaje de programación Java incorporó una pequeña función conocida como Java Applets, que permitía incrustar programas basados en Java en cuatro páginas web, siendo más potente que el HTML estándar de la época. Se mantuvo como una opción relativamente eficaz durante más de diez años, siendo solo superado por Flash en número de instalaciones, pero a finales de la década de 2010 comenzó a perder compatibilidad con navegadores. JDK 9, en 2017, fue la versión oficial que descontinuó por completo los applets. Sin embargo, Java sigue vigente, sin duda, presente en miles de millones de dispositivos: si tienes un teléfono Android, tienes un dispositivo con Java.

Unity Web Player - 2005-2016 El motor de juegos Unity se diseñó para ser una vía de acceso más sencilla para el desarrollo de juegos, y el Reproductor Web, que permitía a los desarrolladores integrar sus juegos y animaciones en páginas web, llegó junto con la primera actualización del motor. Mantuvo su popularidad durante toda su vida útil para juegos 3D, gracias a sus excelentes capacidades, pero en 2016, con la depreciación de los complementos de navegador, una versión compatible con HTML5 lo reemplazó por completo. Unity sigue siendo uno de los motores de desarrollo de juegos y animaciones más populares del mundo.

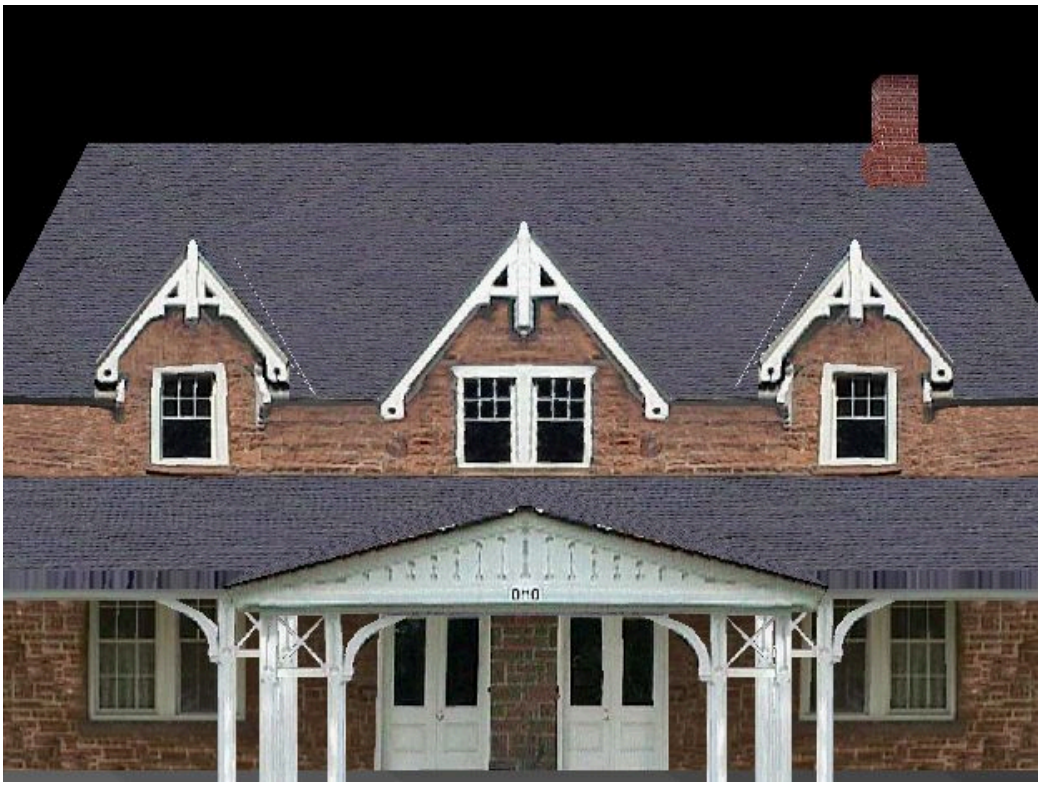
Microsoft Silverlight - 2007 - 2021 Con una impresionante tasa de adopción de 6596 en su punto máximo, Silverlight se creó como una solución a Flash y Java para la transmisión multimedia, utilizándose especialmente para Netflix en sus primeros años. No alcanzó gran popularidad fuera del ámbito de la transmisión multimedia antes de la depreciación de los plugins web, pero tuvo una larga trayectoria, siendo descontinuado oficialmente en 2021.

Incluyendo Flash, los desarrolladores de Flashpoint los llaman "los cinco grandes": los cinco plugins con más juegos asociados. Dicho esto, existen docenas de plugins más que han aparecido en internet desde finales de los 90 hasta mediados de la década de 2000,2010 con diferentes capacidades, contenido y vida útil. Si bien no podemos mencionarlos todos los plugins web.

Ribiba
Go Deluxe
Level:
1
Score:
105
Time:
00:08
Menu
Pause
30

Ribiba

TIME
0:00:05
1. Classic Turtle
SCORE
100
Matches Available
12
Tiles Remaining
142
Show
Free Tiles
UNDO
HINT
SHUFFLE
MENU
PAUSE

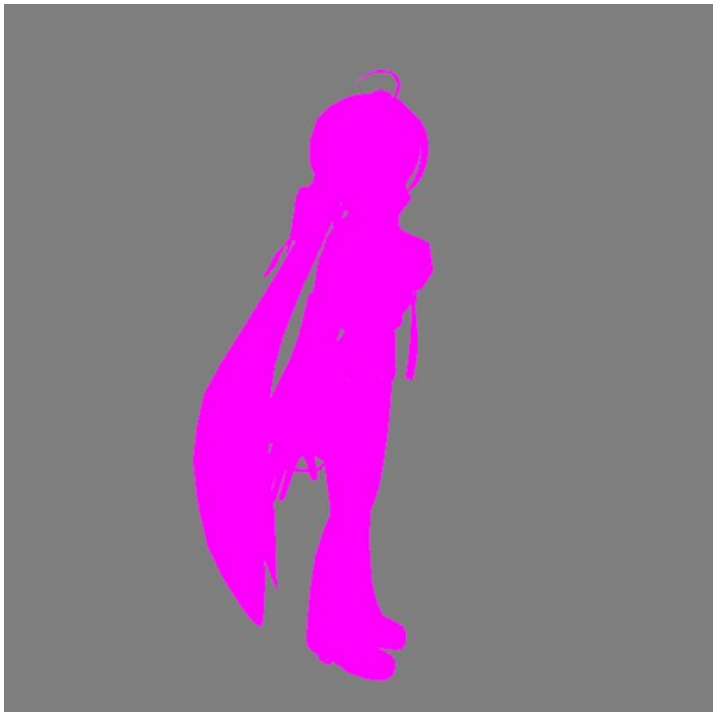


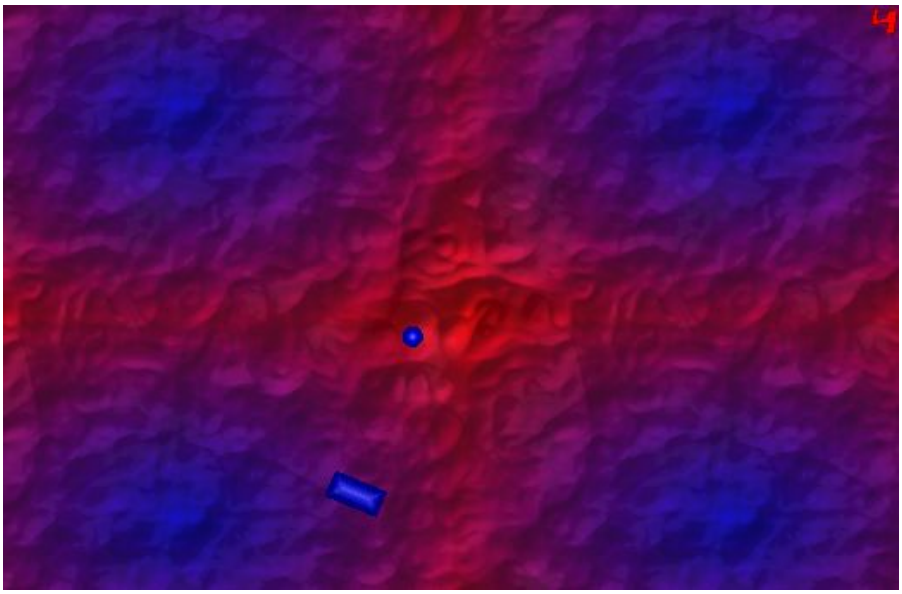
Tu veux aller voir un film au cinéma. La place coûte 7,60 euros.
Clique sur les pièces et les billets nécessaires pour cet achat pour les mettre sur la caisse.
Tu dois prendre le moins de pièces et de billets possible !
Tu n'as droit qu'à quatre erreurs.
Quitter
Créé par Didier Bigeard Année 2001

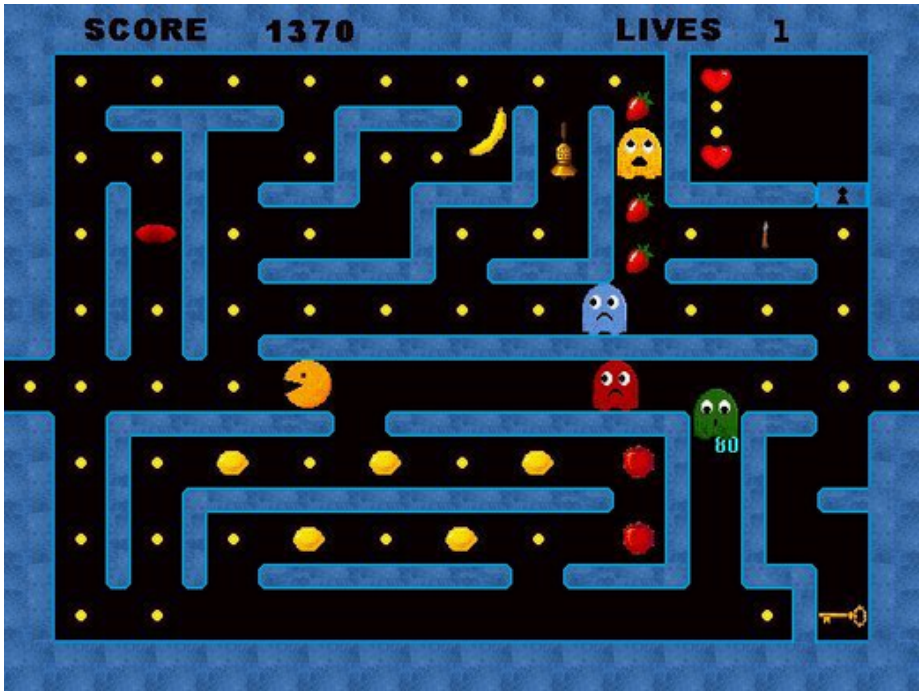
SC:00210
3

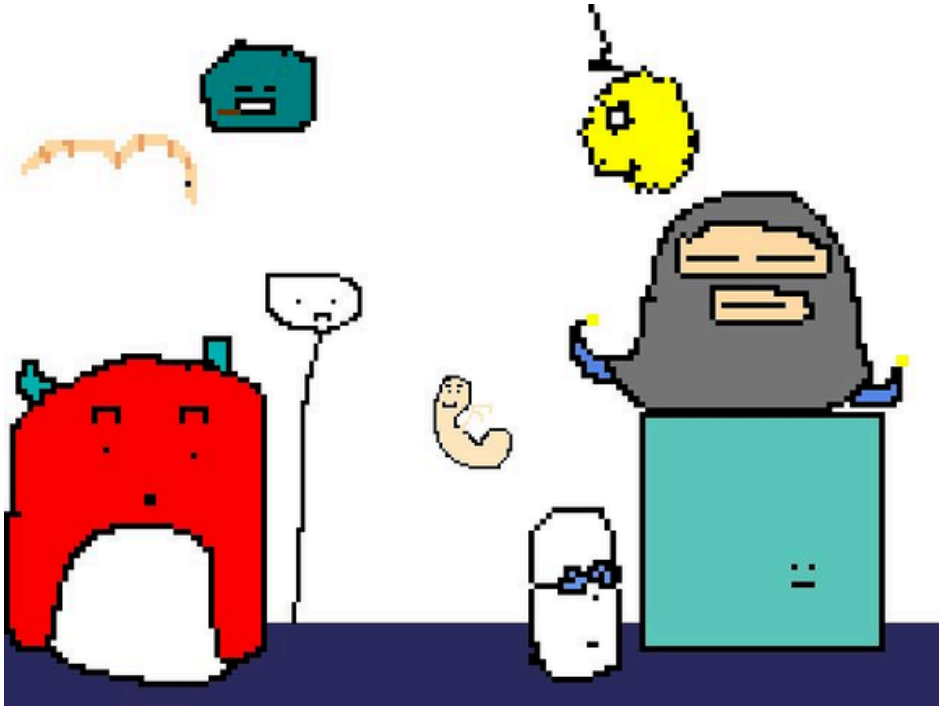
Level 1 - Tips: (1)Press Z to buy a chicken (2)Walk pass them to feed them (3)Press L for next level when you have sufficient money
Level : 1
Pets 0/1
1
2
3
4
5
6
$140
Z
X
C
V
B
N
L
$50
$200
$500
$2000
$1500
$8000
$200

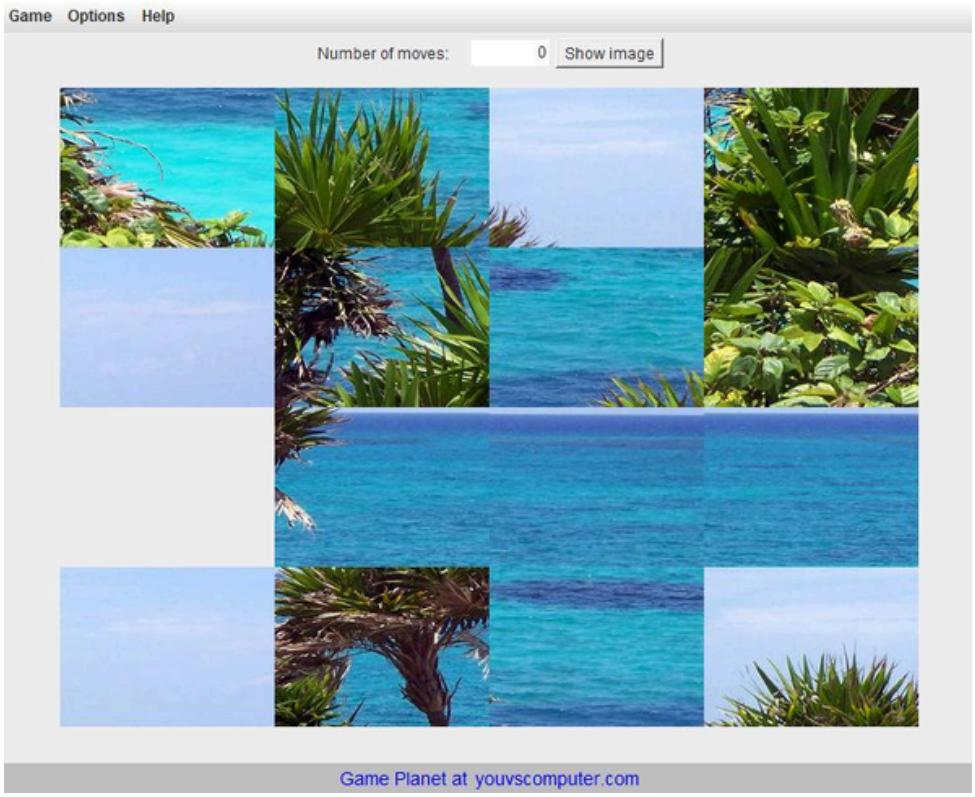
home / gallery / v07873
Vector: 19, 29
intricad
intricad
Scan made by intricad, courtesy of MuseumGouda
Model data has been simplified for web viewing.
Actual models typicaly contain higher level of detail.
Scene created in JIG 3D
Drag to rotate.Scroll/Shift-Drag to zoom. Alt-Drag to pan, Ctrl-Drag to move lamp

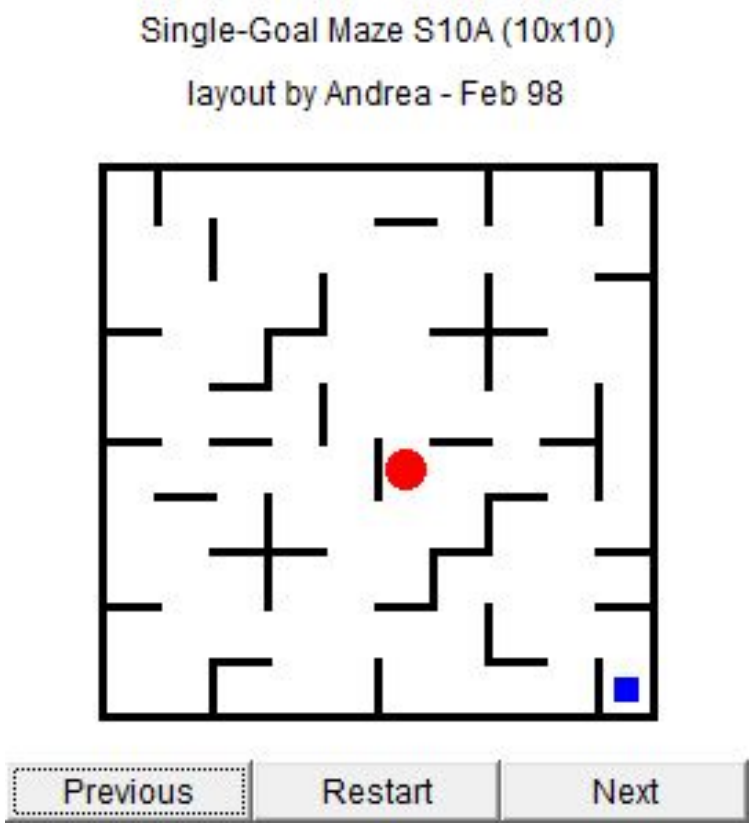





SCORE 1370
LIVES 1
60




Game Options Help
Number of moves: 0
Show image
Game Planet at youvscomputer.com

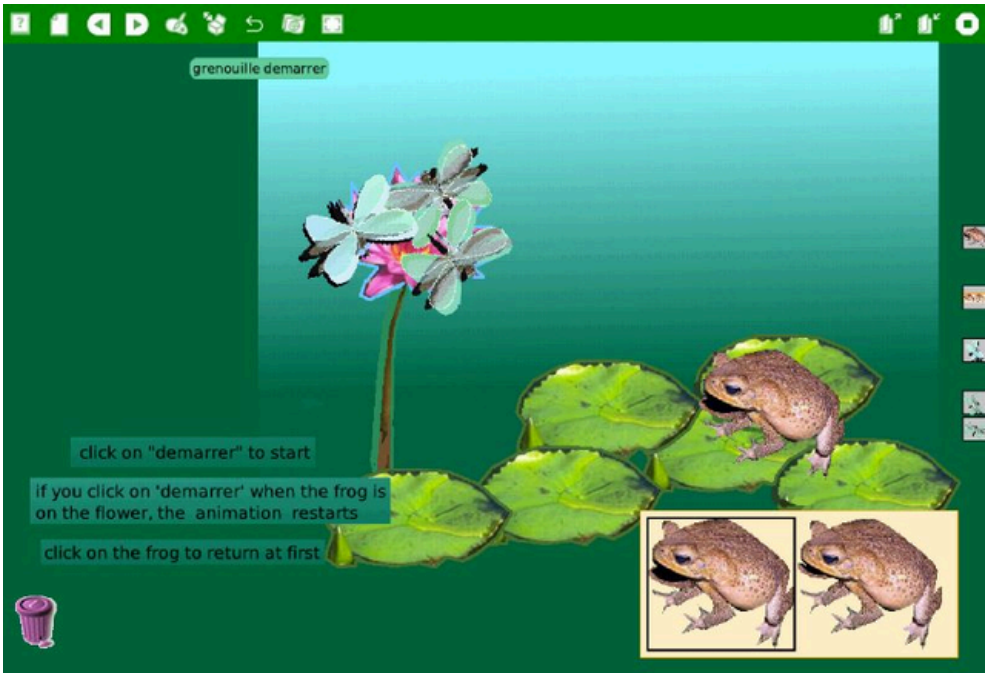

Single-Goal Maze S10A (10x10)
layout by Andrea - Feb 98
Previous
Restart
Next

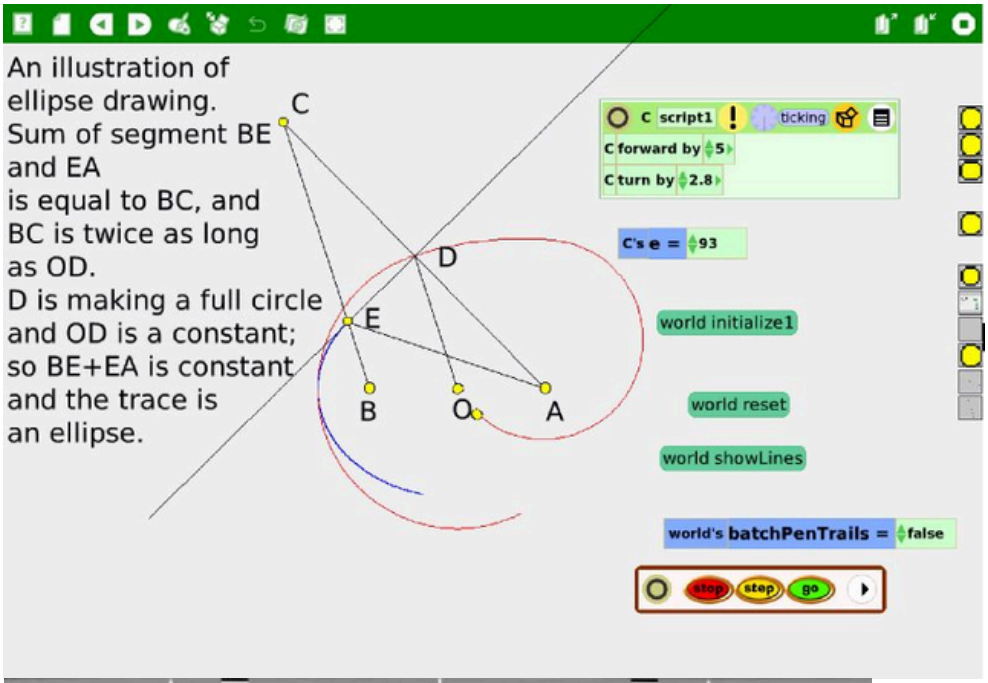
3
2
One Player
Two Players

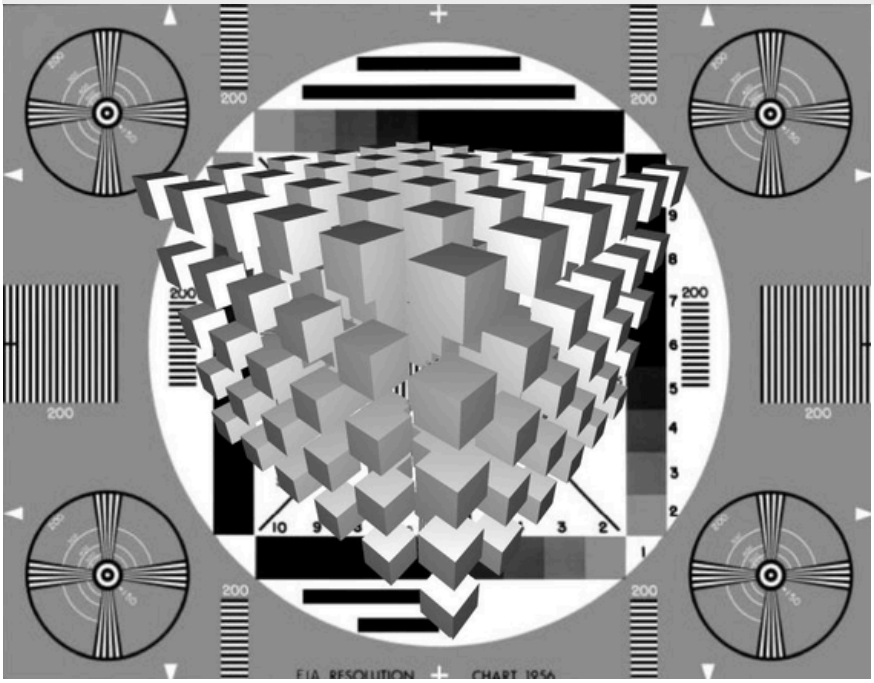
Generated Pilot
Manual Control
G-Force: -5
Actuator Acceleration: 0.000
Angle of Attack: 0
Panel
Plot
Simulation Visualization
VSI
UP
DOWN
1000 FT/MIN
-275
VERTICAL SPEED INDICATOR
G - FORCE
ELEVATOR DEFLECTION
DISCRETE AUTOPILOT
ON
OFF
HORIZON

Navigation
Gran
Brick Rd
Cleveland Rd
Douglas Rd
South Bend
Mishawaka
Kern Rd
Back
Audio
Video
Nav
Info

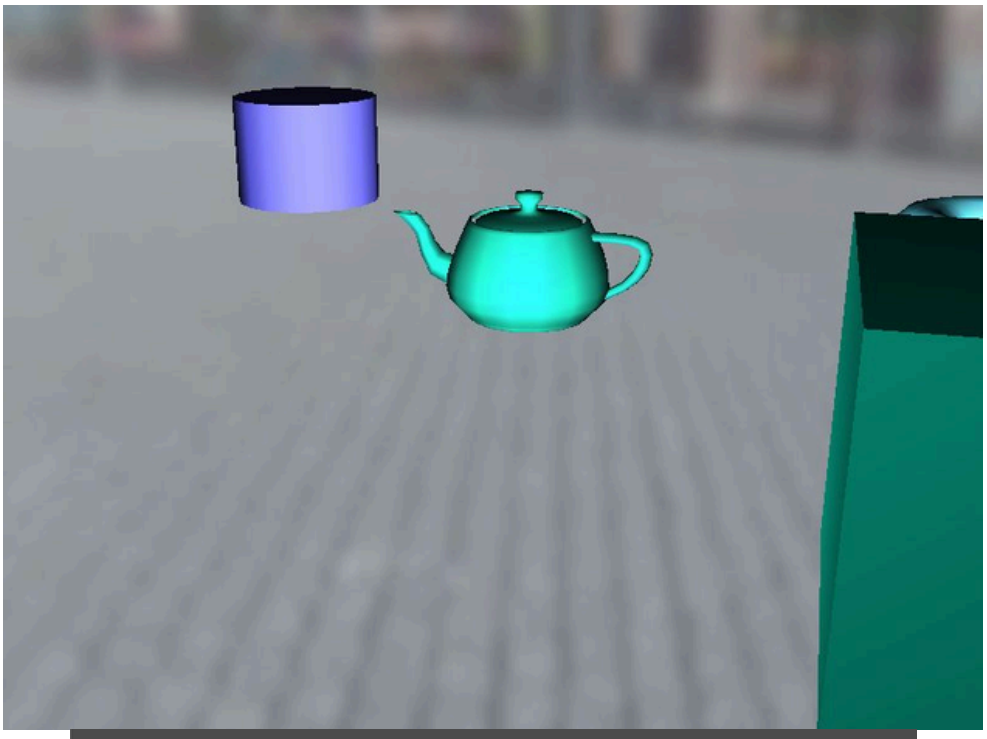
Altia Automotive Infotainment Library Miscellaneous Objects
Knobs / Sliders
Multi-turn / Push
Multi-turn Knob
Multi Value Knob
Slider
Bass
Mid
Treble
Stereo Display Objects
Volume
play
AM PM FM MONO STEREO DOLBY NR
Speaker Visualization
Speaker Left
Speaker Right
Speaker Up
Speaker Down
Volume
Bass Level

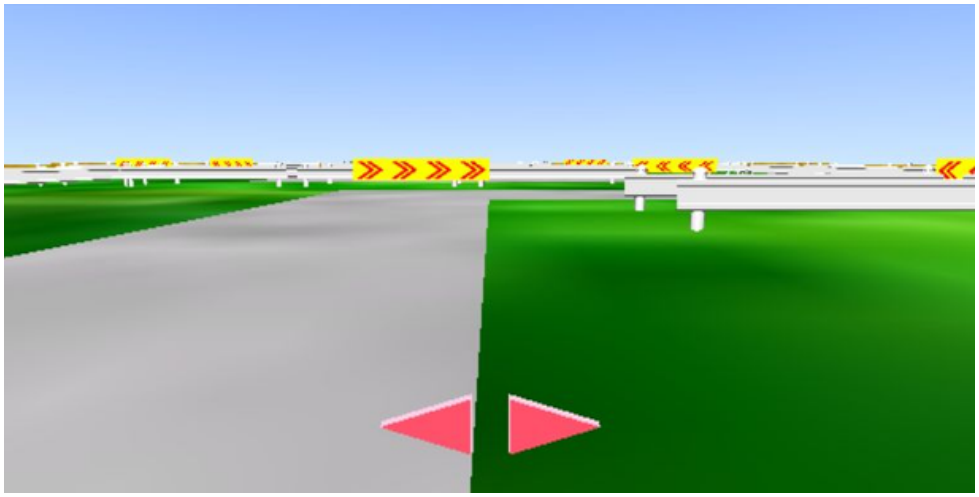

grenouille demarrer
click on "demarrer" to start
if you click on 'demarrer' when the frog is on the flower, the animation restarts
click on the frog to return at first

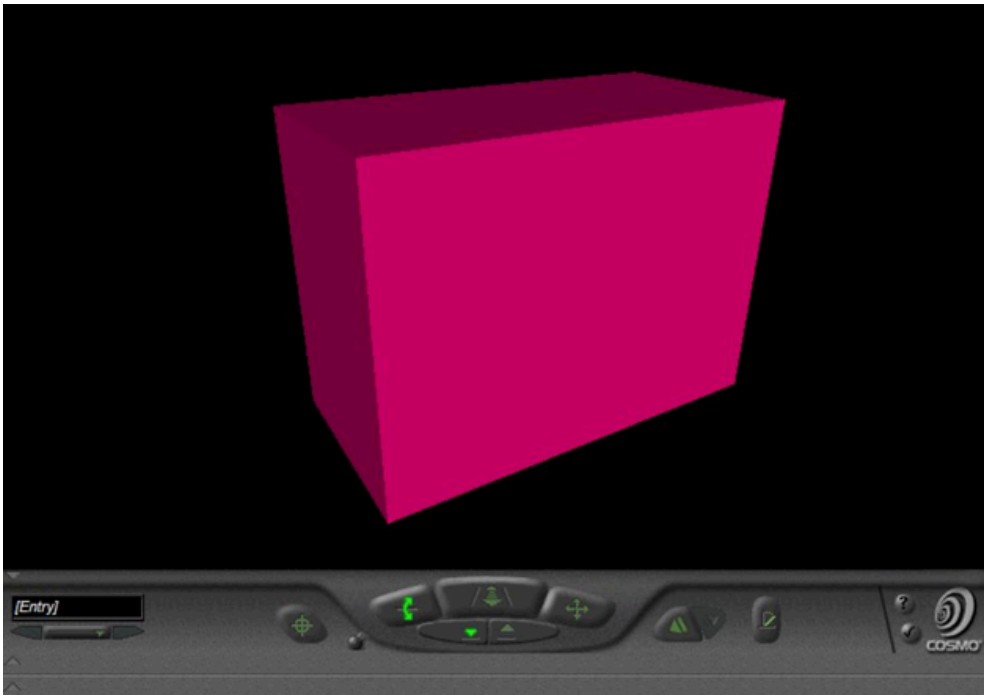

An illustration of ellipse drawing.
Sum of segment BE and EA
is equal to BC, and
BC is twice as long as OD.
D is making a full circle and OD is a constant; so BE+EA is constant and the trace is an ellipse.
C
D
E
B
O
A
C script1 ticking
C forward by 5
C turn by 2.8
C's e = 93
world initialize1
world reset
world showLines
world's batchPenTrails = false
stop
step
go

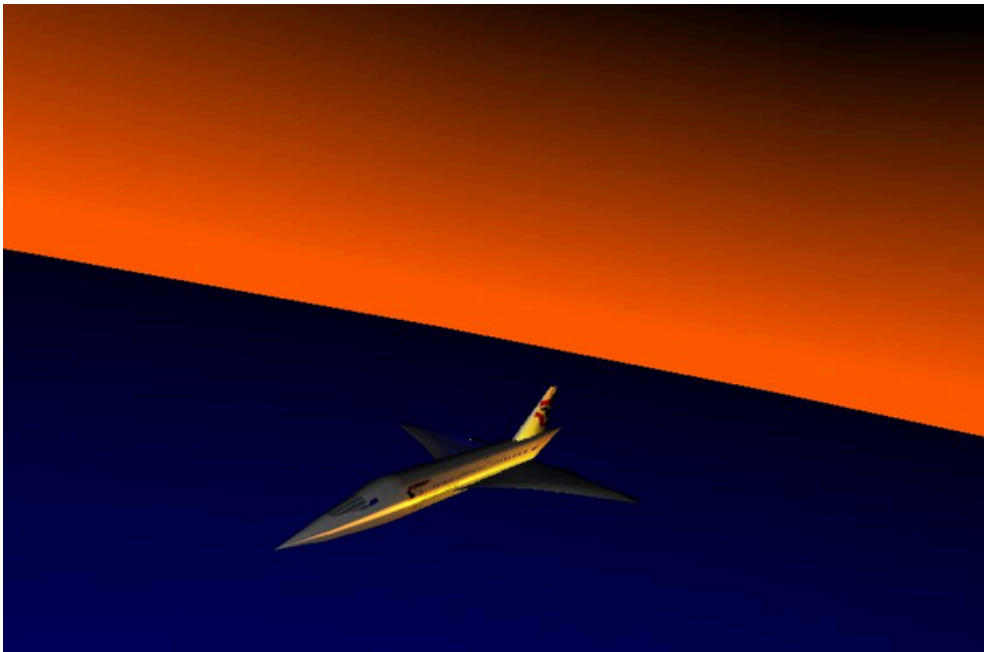


OTP
BANK






[Entry]
COSMO



Breed your own rabbit

August 1996

Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
				1	2	-Indianapolis Colts at Cincinnati Bengals 3
4	5	6	7	8	9	-Cincinnati Bengals at Arizona Cardinals 10
11	12	13	14	15	-Cincinnat Bengals at Washingtc 16	17
18	19	20	21	22	-Detroit Lions at Cincinnati Bengals 23	24
25	26	27	28	29	30	31

Day Week Month

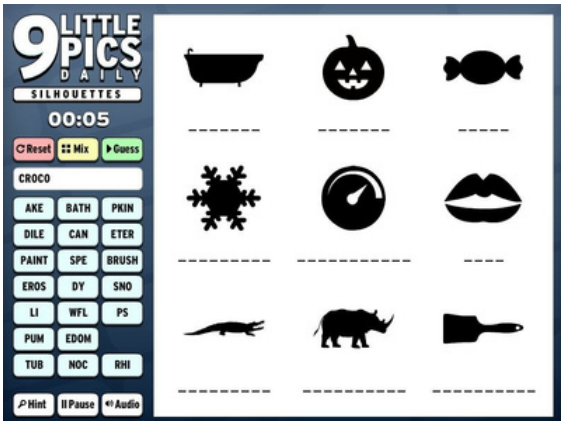
AboutTime™ Now Software

Sunday, September 1 1996

Title:	Oakland Raiders at Baltimore Ravens
When:	1:00 PM - 4:00 PM
Description:	Regular Season, Week 1 Televised on NBC

AboutTime™ Now Software

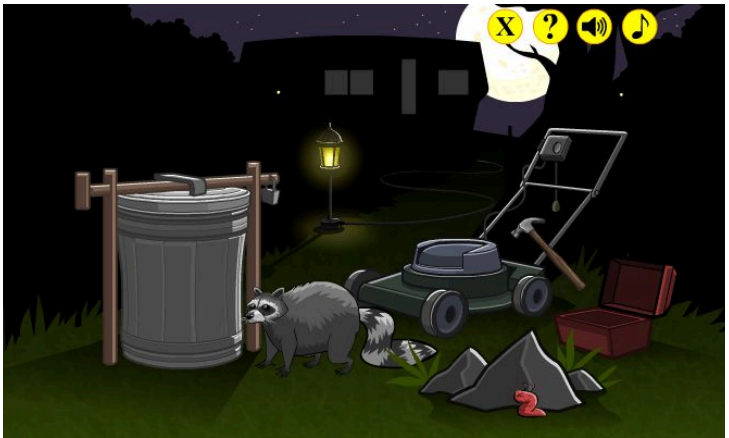
Time: 31
Score: 10920

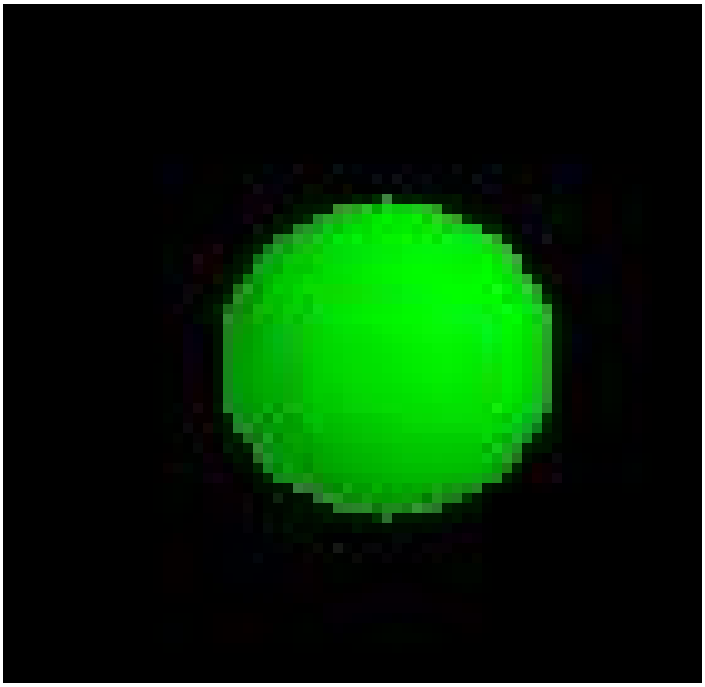

9 LITTLE PICS
DAILY
SILHOUETTES
00:05
Reset
Mix
Guess
CROCO
AKE
BATH
PKIN
DILE
CAN
ETER
PAINT
SPE
BRUSH
EROS
DY
SNO
LI
WFL
PS
PUM
EDOM
TUB
NOC
RHI
Hint
Pause
Audio

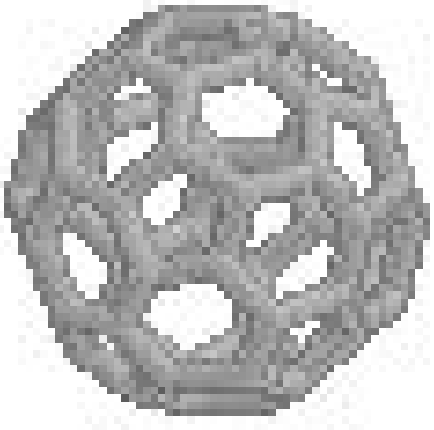
4 WHEEL FURY 2
1:55.4
100
LAP: 1
SCORE: 000600
DRIVE
CHANGE VIEW
TOGGLE MAP
ablitgame

ROUND 1 BATTLE 1
03360
BATTLE
85%
HIT
KEYS
SPIN
WEAPON
RPM

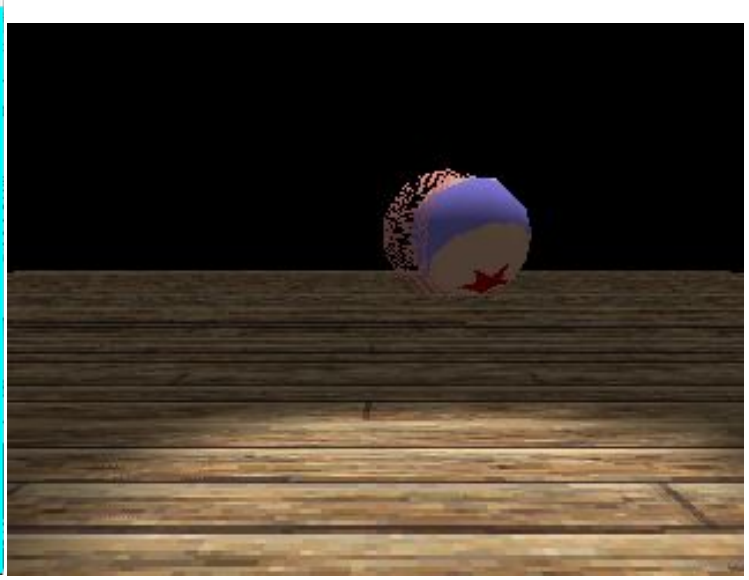
15
Wave 1
0 : 37
$ 290
nature
reserve



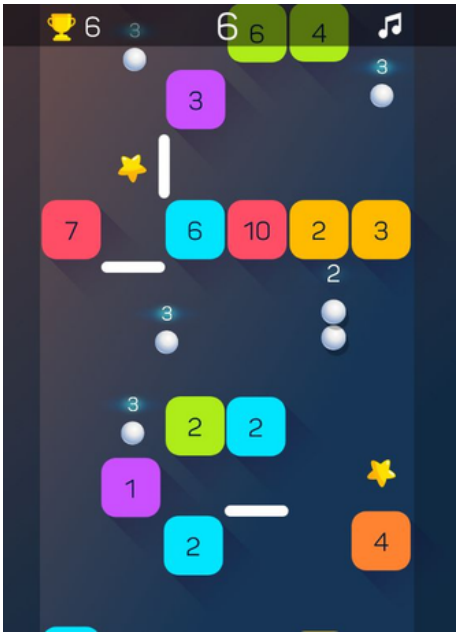




Teddy models
http://www-ui.is.s.u-tokyo.ac.jp/~takeo/teddy/alice/all.html
Search
Teddy models in Alice
END
They are created in Teddy,
painted using commercial texture editor,
and animating in Alice

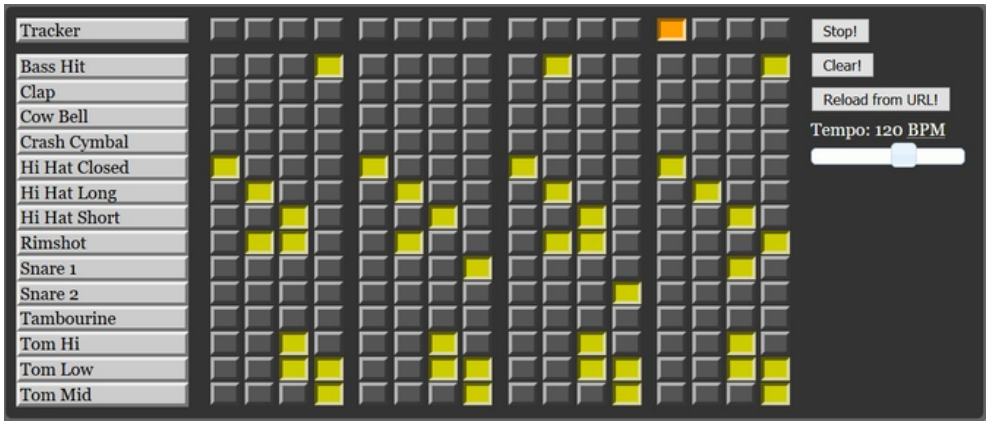


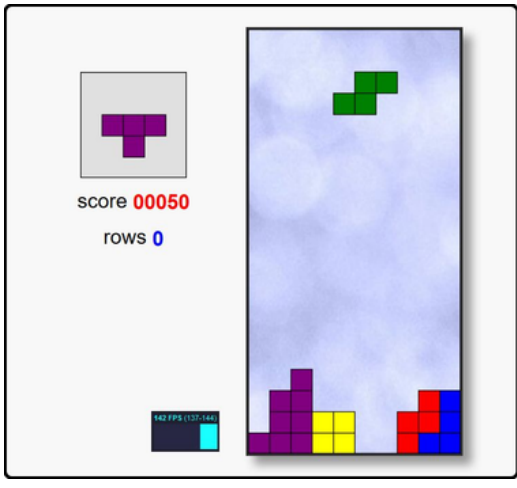
x1
x1
PLAYER 1: WASD/SPACE/V PLAYER 2: ARROW KEYS/ALT/CTRL - RESTART=ESC

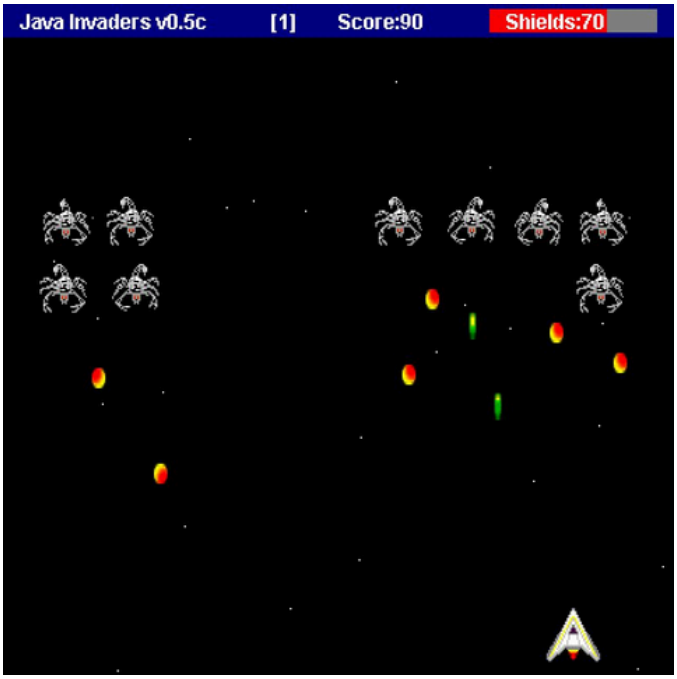


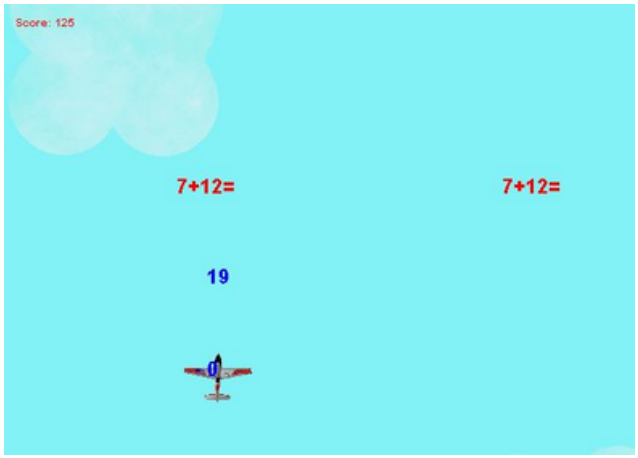
Test 1/4: Canvas3D Test 1, please wait and keep this window focused for optimal results...
This is a stress test. Moving blocks will be added to the scene until you drop below 10fps. The score is determined by the amount of blocks.
Current FPS: 45
Copyright © Bram Debouvere

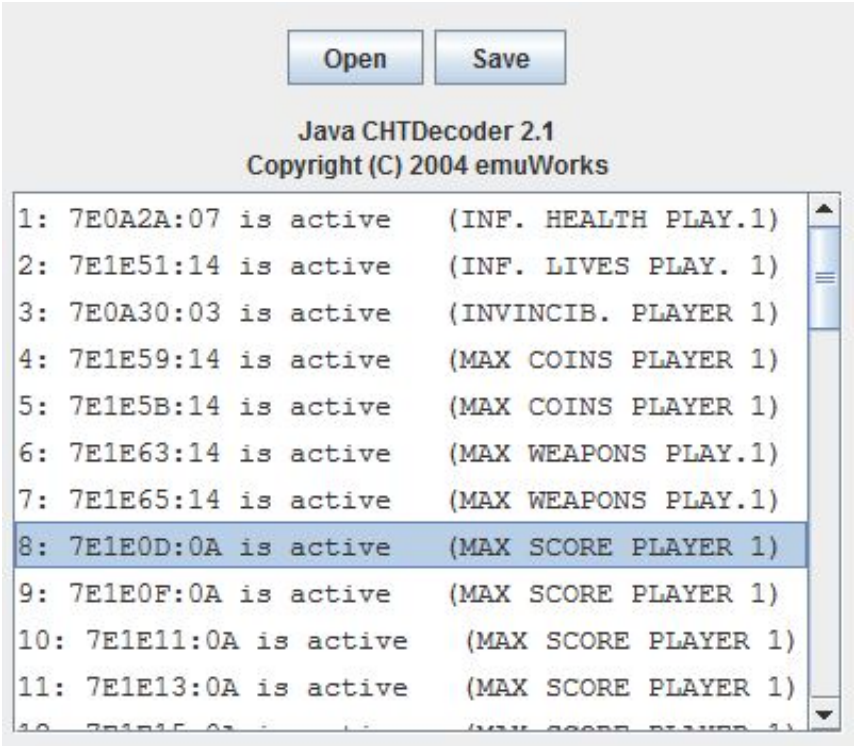
LIFE

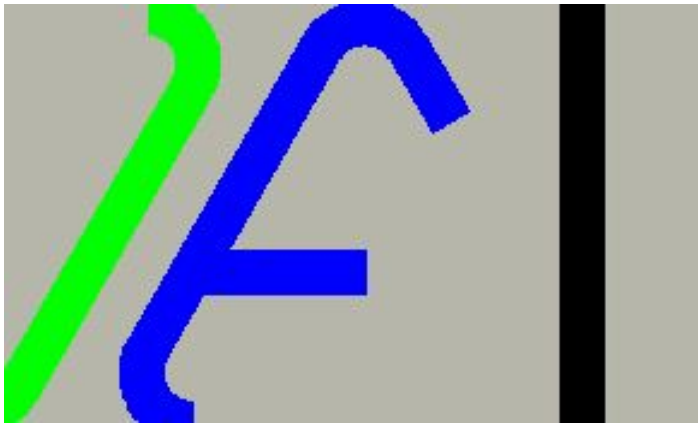

Tracker
Bass Hit
Clap
Cow Bell
Crash Cymbal
Hi Hat Closed
Hi Hat Long
Hi Hat Short
Rimshot
Snare 1
Snare 2
Tambourine
Tom Hi
Tom Low
Tom Mid
Stop!
Clear!
Reload from URL!
Tempo: 120 BPM

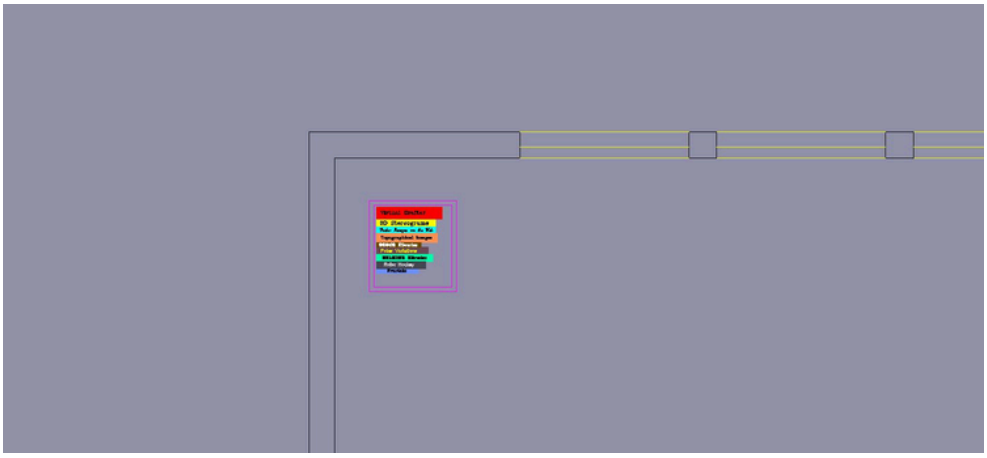

score 00050
rows 0

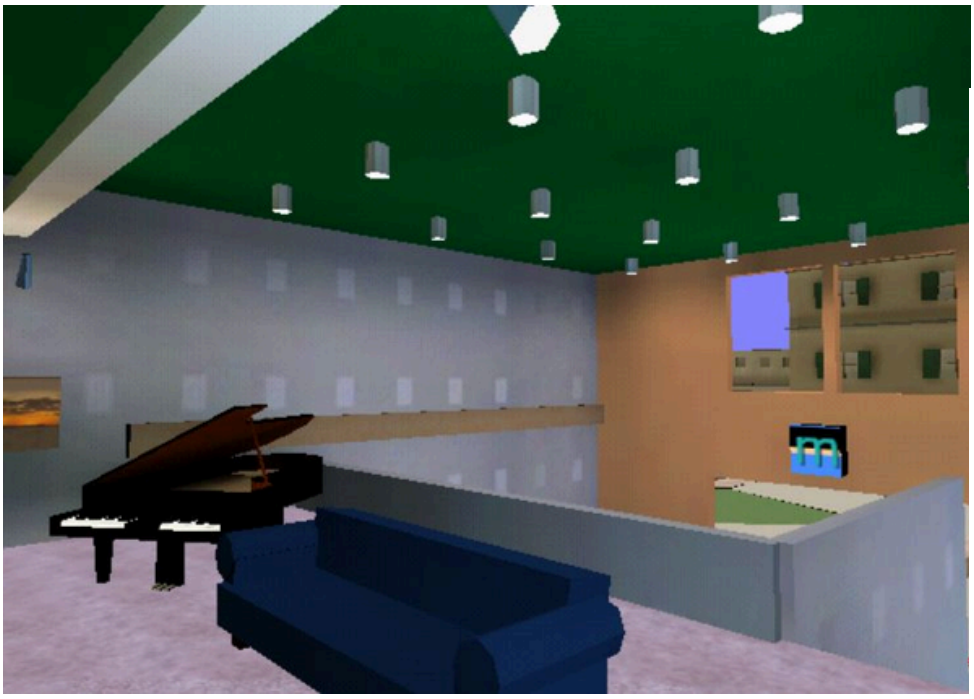

Java Invaders v0.5c
[1]
Score:90
Shields:70


Score: 125
7+12=
7+12=
19


Open
Save
Java CHTDecoder 2.1
Copyright (C) 2004 emuWorks
1: 7E0A2A:07 is active (INF. HEALTH PLAY.1)
2: 7E1E51:14 is active (INF. LIVES PLAY. 1)
3: 7E0A30:03 is active (INVINCIB. PLAYER 1)
4: 7E1E59:14 is active (MAX COINS PLAYER 1)
5: 7E1E5B:14 is active (MAX COINS PLAYER 1)
6: 7E1E63:14 is active (MAX WEAPONS PLAY.1)
7: 7E1E65:14 is active (MAX WEAPONS PLAY.1)
8: 7E1E0D:0A is active (MAX SCORE PLAYER 1)
9: 7E1E0F:0A is active (MAX SCORE PLAYER 1)
10: 7E1E11:0A is active (MAX SCORE PLAYER 1)
11: 7E1E13:0A is active (MAX SCORE PLAYER 1)







Unity and Flash - Browser Communication Test

This Flash is receiving joystick states from Unity.
(Unity Web Player is required)

Axis 1 : 0
Axis 2 : 0
Axis 3 : 0
Axis 4 : 0
Axis 5 : 0
Axis 6 : 0
Axis 7 : 0
Axis 8 : 0

Button 0 : OFF
Button 1 : OFF
Button 2 : OFF
Button 3 : OFF
Button 4 : OFF
Button 5 : OFF
Button 6 : OFF
Button 7 : OFF
Button 8 : OFF
Button 9 : OFF
Button 10 : OFF
Button 11 : OFF
Button 12 : OFF
Button 13 : OFF
Button 14 : OFF
Button 15 : OFF

source (FlashDevelop and Unity project files)

You can also use your keyboard. Click the Flash and use arrow/space keys.

HOME

The Citizens like our Nautical Sidewalk Cafe!

MAYOR JUDY L. FORSTER

November 3, 2004

Monika and Ralph Oswald
Moby Dick Fish & Chips
15479 Marine Drive
White Rock BC V4B 1C9

Dear Monika and Ralph,

It gives me great pleasure to inform you that your restaurant, Moby Dick Fish & Chips, has received an honourable mention for the 2004 "Best Patio Experience & Aesthetics Award" in a recent tourism awards survey. This survey was initiated by the City of White Rock in partnership with the White Rock/South Surrey Chamber of Commerce, in order to recognize those people and organizations that have contributed to community spirit in White Rock. Survey respondents included citizens of White Rock, tourists, and local business owners.

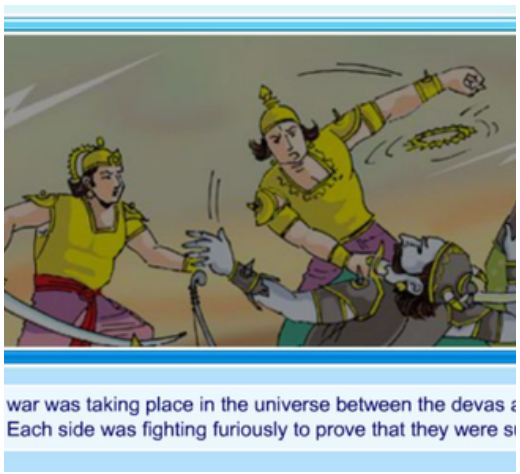
While Charlie Don't Surf restaurant was the primary recipient of the "Best Patio Experience & Aesthetics Award," the completed surveys clearly revealed that Moby Dick Fish & Chips remains a community favourite. You should be proud of the positive experience you have provided for your customers, and of the impact you have had on White Rock as a whole.

Congratulations, and I wish you all the best in 2005.

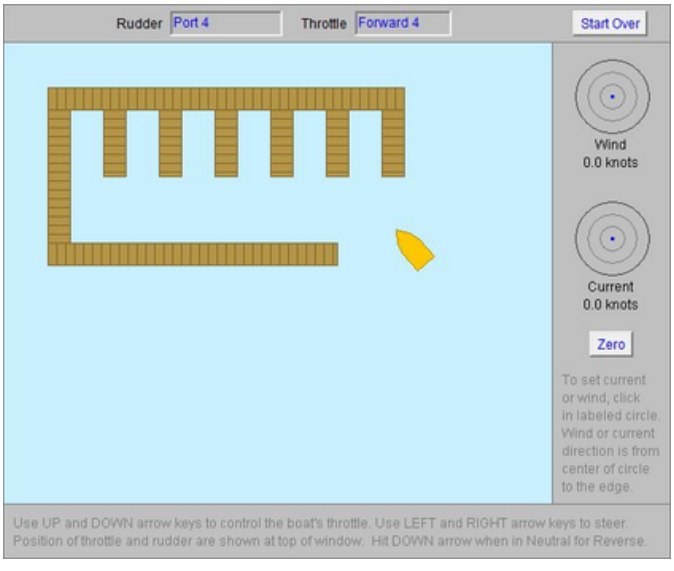
Sincerely,

Judy L. Forster,
Mayor

cc: City Council



war was taking place in the universe between the devas a
Each side was fighting furiously to prove that they were s



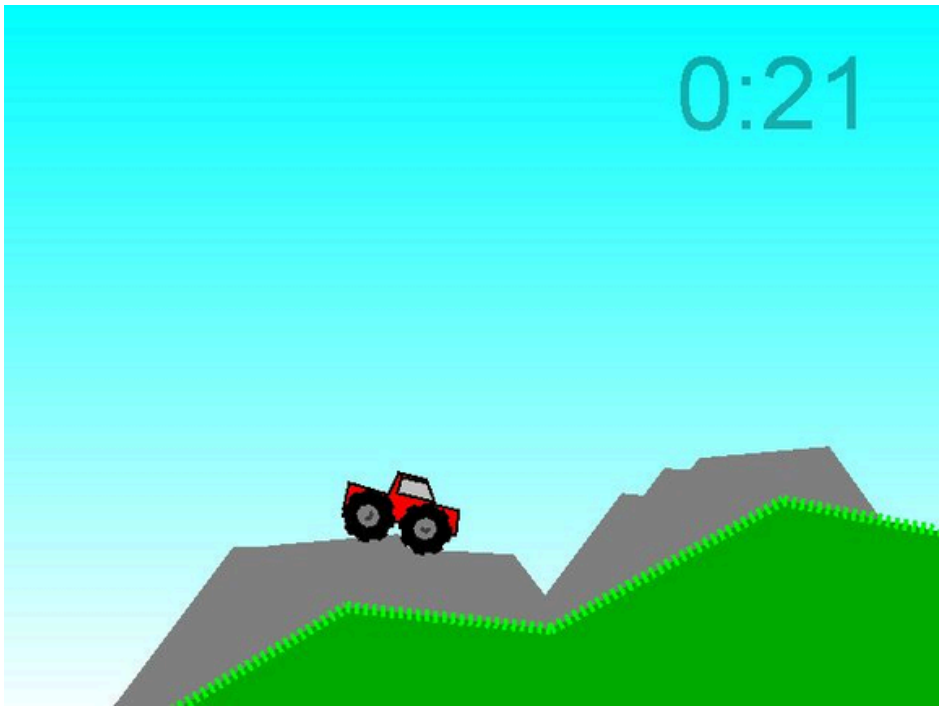
AUDIO ON
PAUSE
EXIT
200MPH
RECORD 00:00:00
NORTHERN - RACE
STANDING
TIME
LAPS
WINNINGS
NOS
157 MPH
5TH
00:29:05
1 / 5
$
0
Shockwave.com
FOURGER SPARES
Ganiex
41

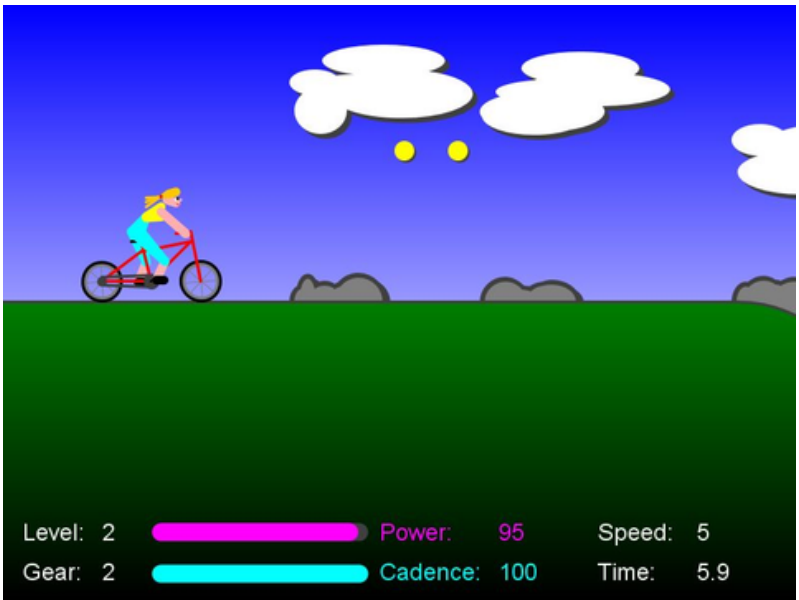
TOTAL SCORE
0
STAGE
3-8
SCORE
550
TIME
128
ON
ON

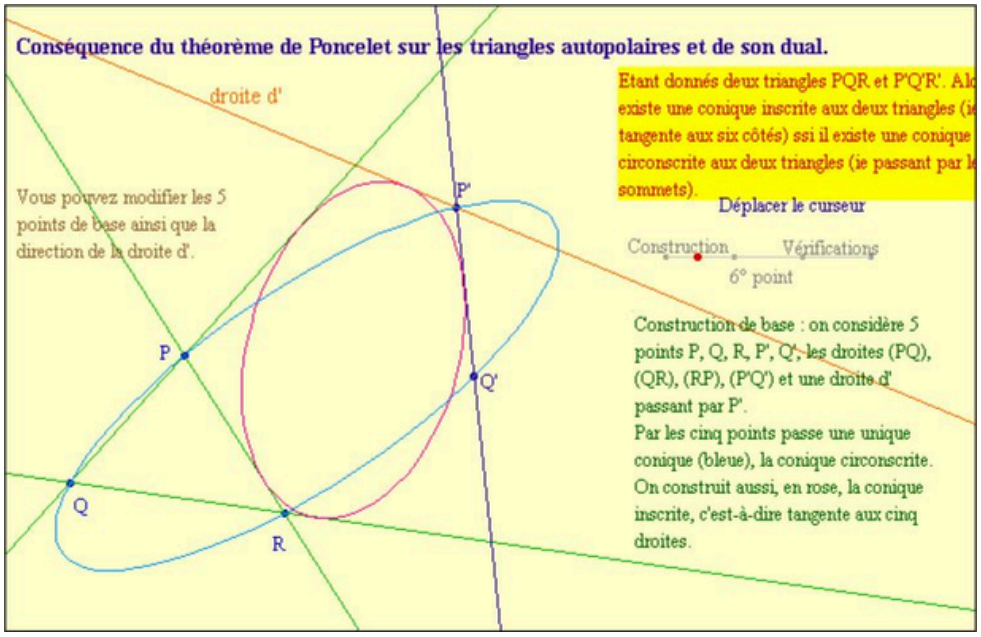
Lap 0/3
10th
Lap Time 4:46
$0

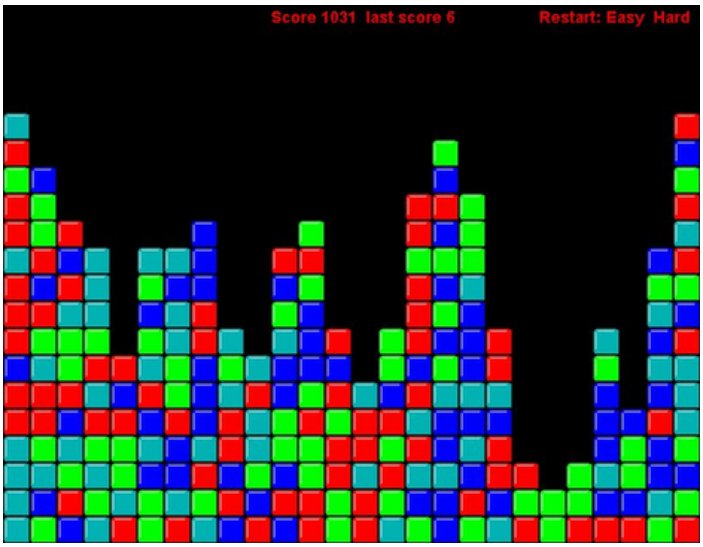
BLOWSY

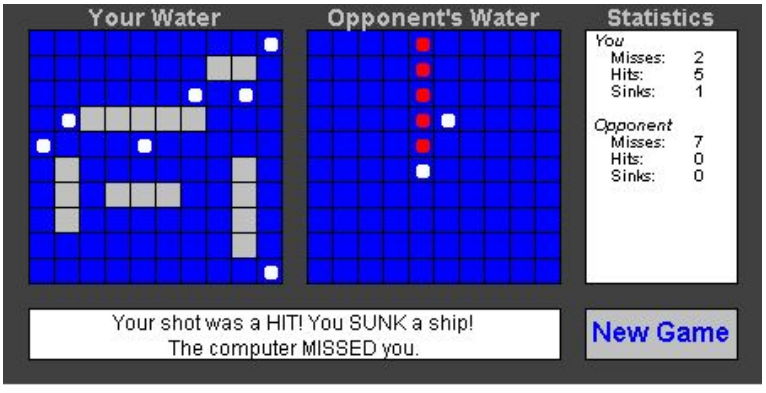
LEVEL: 1
Speed: 30 (+/-)
Tanks: 1 Panzers: 2 Vultures: 2 Roaches: 2 Vikings: 2 Reapers: 2 Probes: 2
Tanks: 2 Panzers: 2 Vultures: 2 Roaches: 2 Wingers: 1 Vikings: 2 Reapers: 1 Probes: 1


0:21

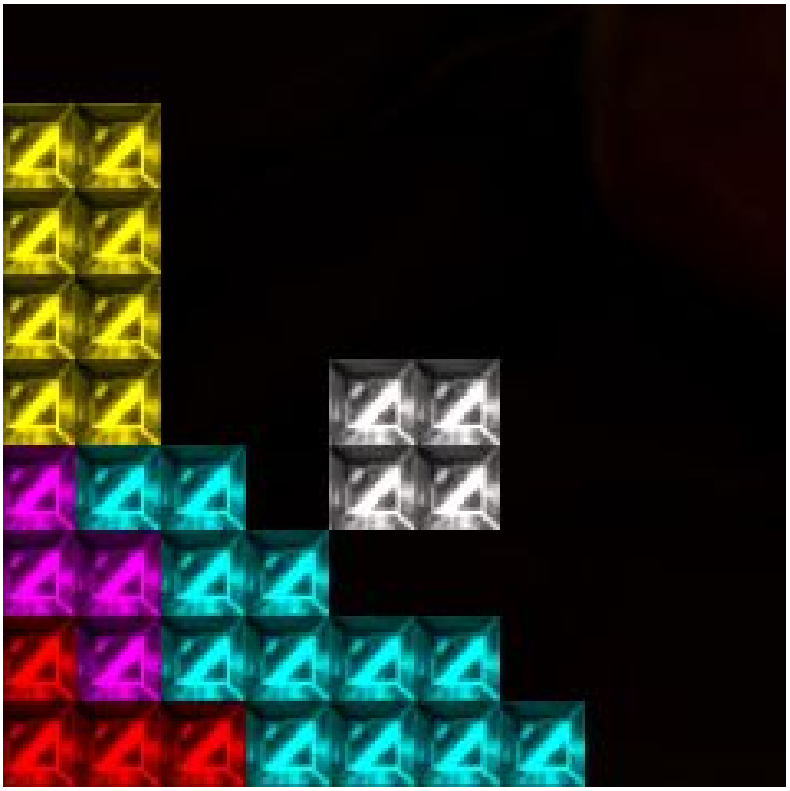

Level: 2
Power: 95
Speed: 5
Gear: 2
Cadence: 100
Time: 5.9

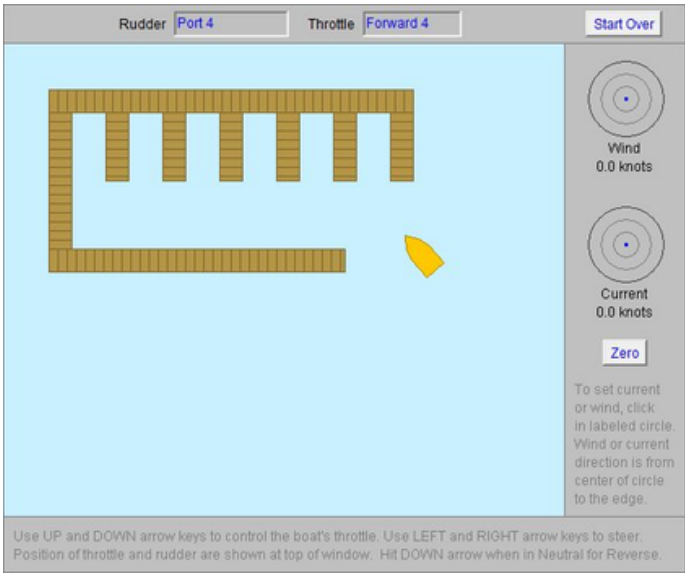






BattleShip ©2000 by Branton Boehm, homemadejava.com




Rudder
Port 4
Throttle
Forward 4
Start Over
Wind
0.0 knots
Current
0.0 knots
Zero
To set current or wind, click in labeled circle. Wind or current direction is from center of circle to the edge.
Use UP and DOWN arrow keys to control the boat's throttle. Use LEFT and RIGHT arrow keys to steer. Position of throttle and rudder are shown at top of window. Hit DOWN arrow when in Neutral for Reverse.

Atmospherians Community

SilverLining
Time of Day
Cumulus Clouds
Stratus Clouds
Cirrus Clouds

x 5
x 03
00000300
183

Copyright © 2009 by Unity Studios Aps.
Website : www.unity-studios.com
This is a concept prototype
METAL
CAVALRY

Comparando Funcoes e Derivadas

Seja dada uma funcao f (pode alterar a expressao da função)

$f(x) = 2x^3 - 5x + 5$

$f(\mathfrak{X}) = -5x + 2\mathfrak{X}^3 + 5$ Substitute Substitute Substitute

$x = \mathfrak{X}$

Vamos calcular a derivada de f

$f'(x) = \frac{\partial}{\partial x} f(x)$

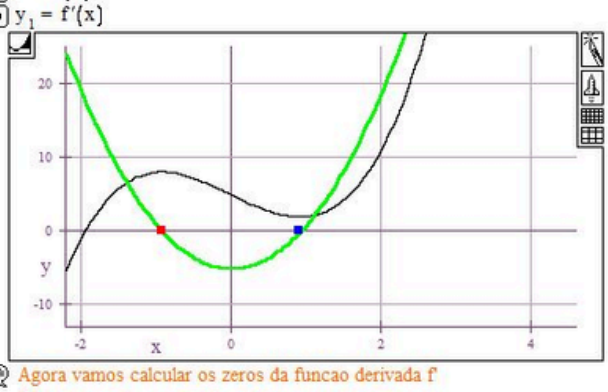
$f'(x) = 6x^2 - 5$ Substitute

$f'(\mathfrak{X}) = 6x^2 - 5$ Substitute

Agora vamos traçar os graficos de f e f'

$y = f(x)$

$y_1 = f'(x)$



Agora vamos calcular os zeros da funcao derivada f'

$\frac{\partial}{\partial x} f(x) = 0$

$6x^2 - 5 = 0$ Substitute

$6\left(x + \frac{1}{6}\sqrt{30}\right)\left(x - \frac{1}{6}\sqrt{30}\right) = 0$ Factor

$6 = 0$ Isolate Each Monomial Factor

$6 = 0$ Isolate

$6 = 0$ Isolate Each Monomial Factor

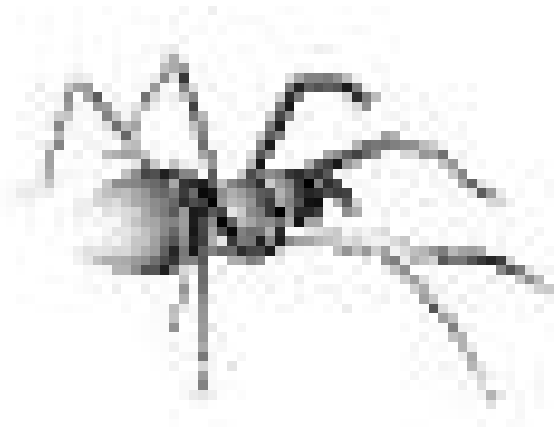
$6 = 0$ Isolate

O metodo usado (factorizacao) so' funciona para equacoes polinomiais...

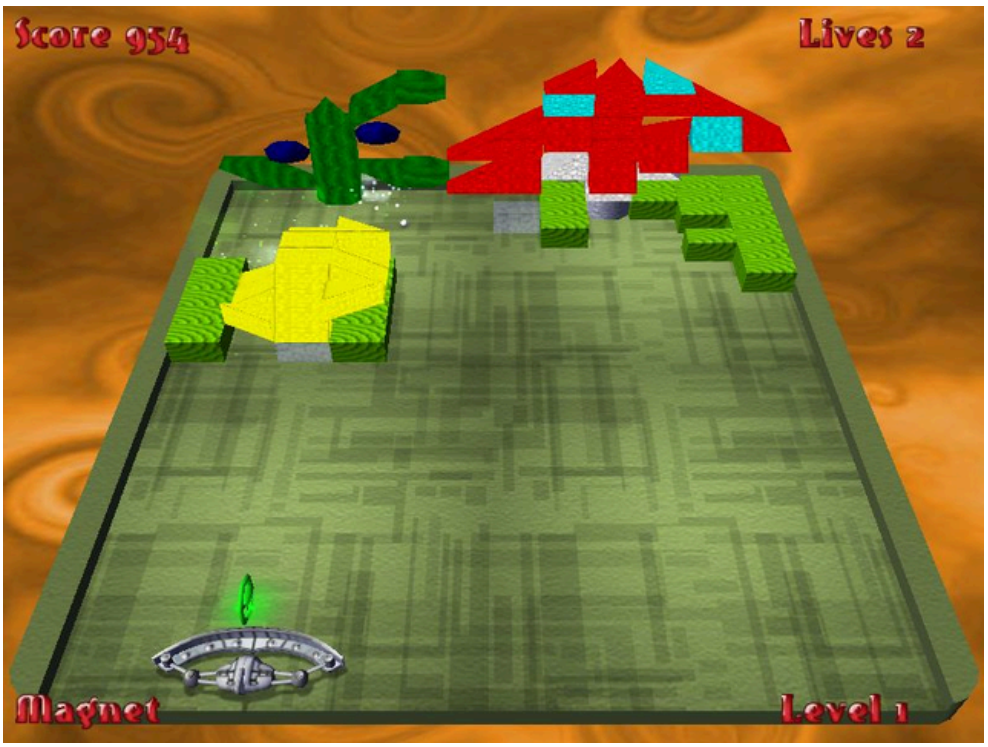
Adicionemos ao grafico os dois pontos onde a derivada se anula

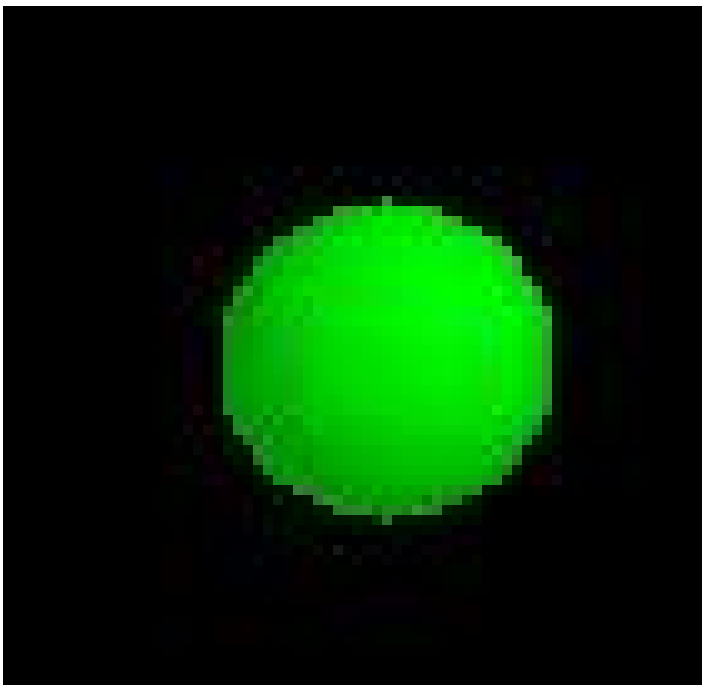
$P = \left(-\frac{1}{6}\sqrt{30}, f'\left[-\frac{1}{6}\sqrt{30}\right]\right)$

$Q = \left(\frac{1}{6}\sqrt{30}, f'\left[\frac{1}{6}\sqrt{30}\right]\right)$

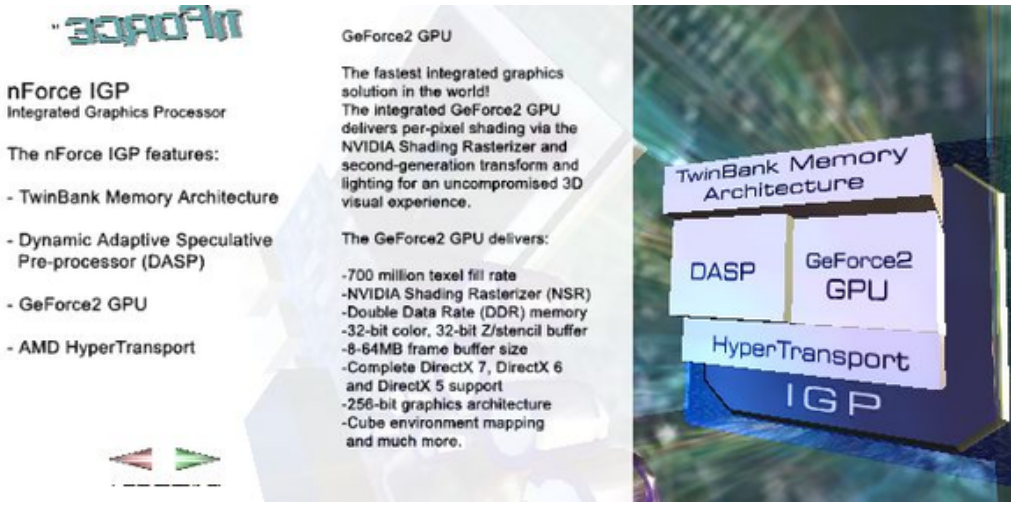


10


Score 954
Lives 2
Magnet
Level 1



ANTED
WANTED
WANTED
WAN
WANT



Como fazer cálculos grandes sem o computador

Em certos cálculos não é preciso na realidade usar o computador.
Se queremos calcular a diferença dos quadrados de dois números próximos, um dos casos notáveis da multiplicação pode ser muito útil.

LIVEMATH Maker — PLUG-IN — INPUT MATH — HELP — FILE

LIVE MATH — NEW NOTEBOOK LITE

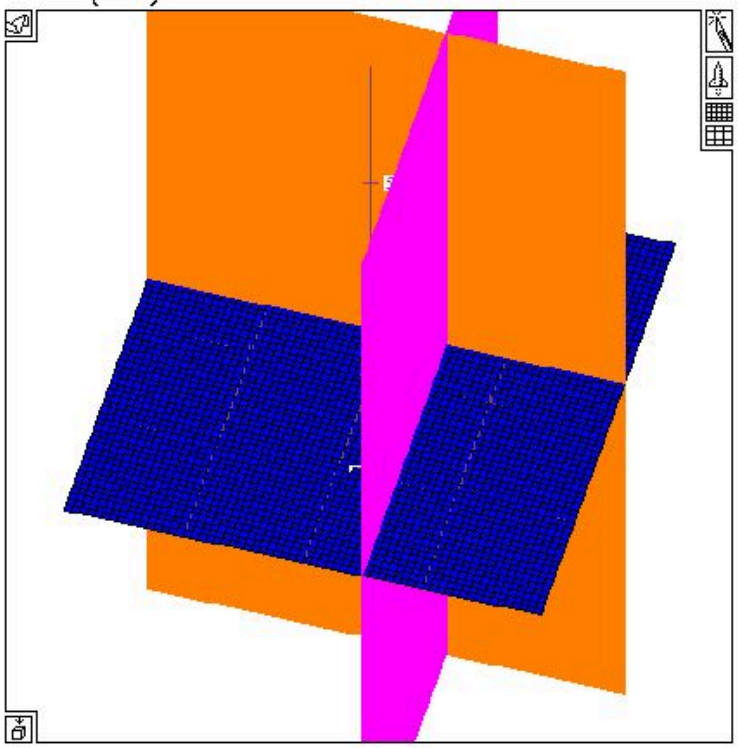
- $123456^2 - 536454353534^2$
  - $123456^2 - 536454353534^2 = -2.8778\times10^{23}$ Calculate
- $x^2 - y^2$
  - $x^2 - y^2 = (x+y)(x-y)$ Factor
- $x = 1234567$
- $y = 1256425568$
- $x^2 - y^2$
  - $x^2 - y^2 = -1.5786\times10^{18}$ Calculate
- $(x+y)(x-y)$
  - $(x+y)(x-y) = -1.5786\times10^{18}$ Calculate
- $x + y$
  - $x + y = 1257660135$ Calculate

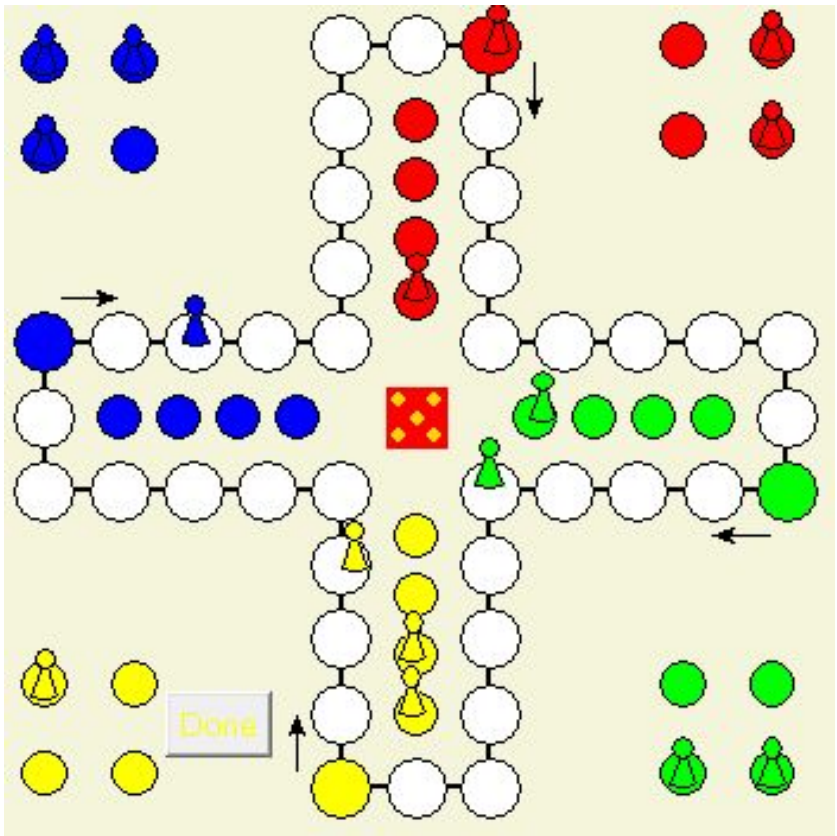
LIVEMATH Maker PLUG-IN INPUT MATH HELP FILE

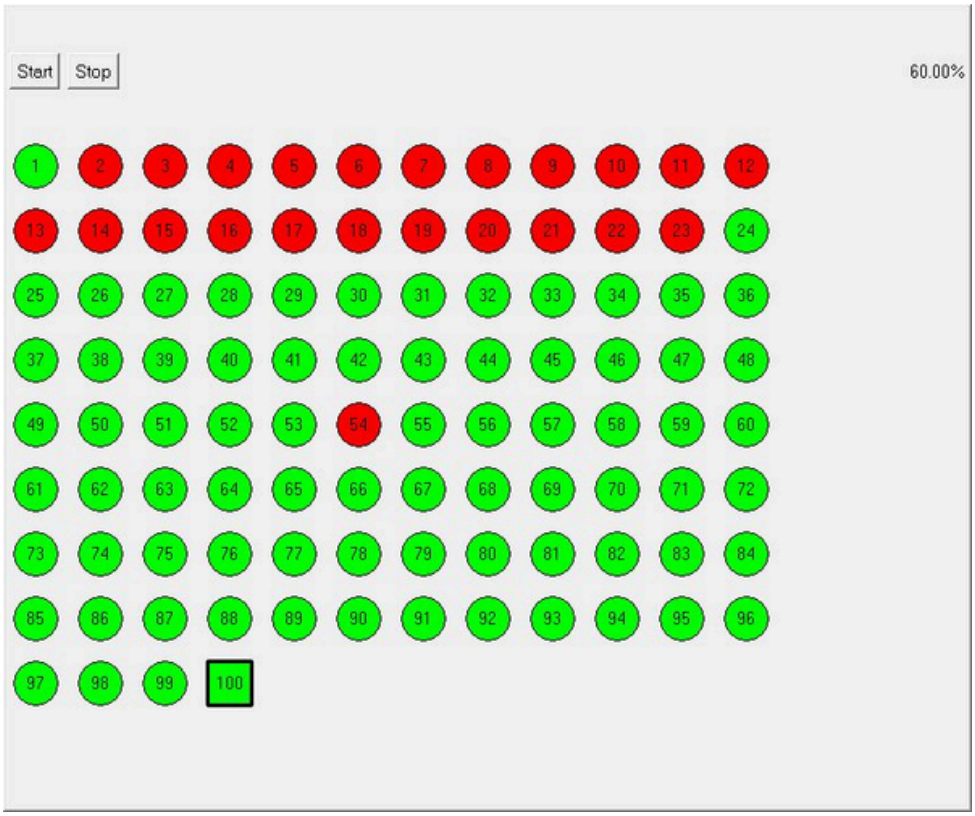
Use z1 para esboçar gráficos de superfícies.
Use x1 e y1 para esboçar gráficos de planos no espaço.
Use A para esboçar pontos.

$x_1 = 1$ $y_1 = 1$ $z_1 = 0$

$A = \begin{pmatrix} ? & ? & ? \\ ? & ? & ? \\ ? & ? & ? \end{pmatrix}$



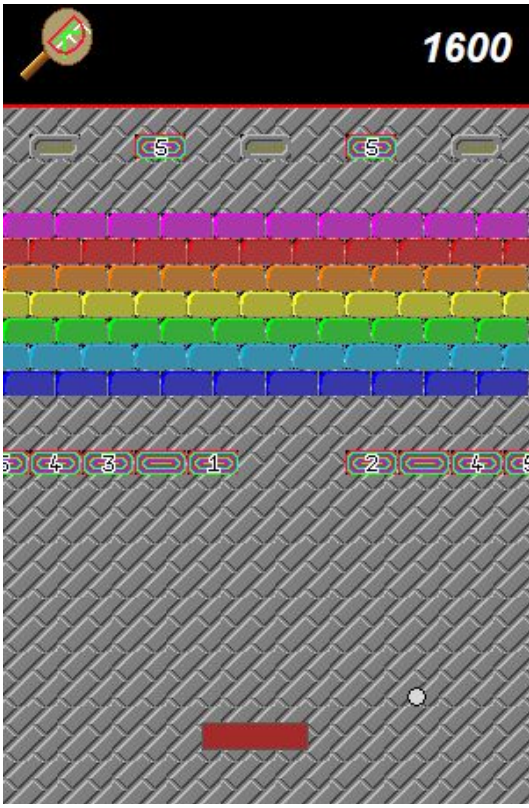




Bubbles

Source code:

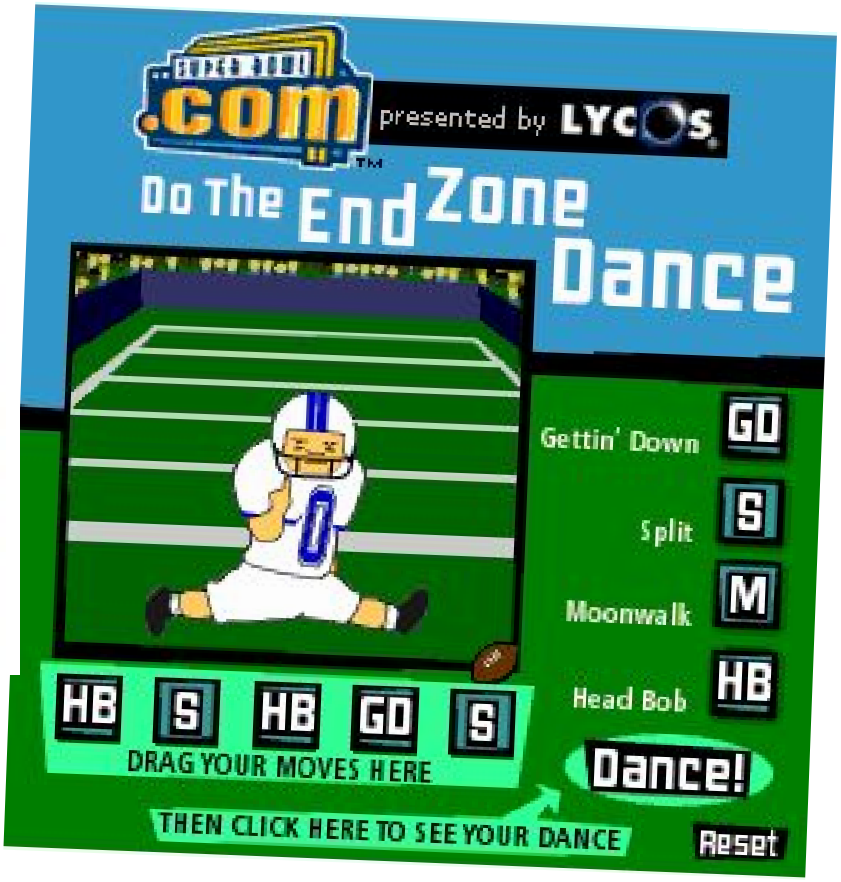
```
# --------------------------------------------------------------------
# Creating bubbles - Demo of the canvas widget
#  Freely distributable under the "Standard Tcl License"
#  See http://www.eolas.com/tcl/license.txt for details
# --------------------------------------------------------------------


# --------------------------------------------------------------------
# Canvas widget
# --------------------------------------------------------------------
```



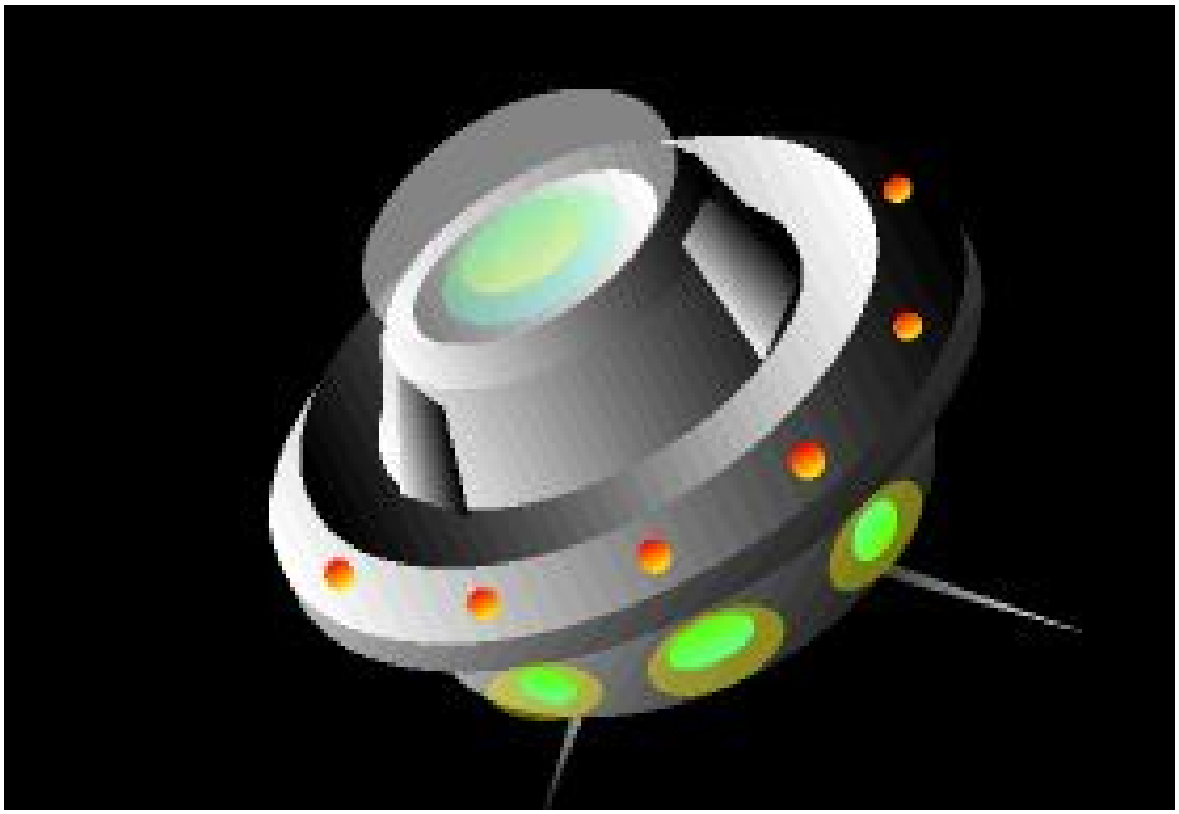
KINDA
SILLY
AIN'T IT?

CHEF
COMEDY CENTRAL
HOT LOVIN' MONTH WEDNESDAYS
AT 10PM/9C -- ALL MONTH LONG!

EMAIL


.com
presented by LYCOS
Do The End Zone Dance
Gettin' Down
GD
Split
S
Moonwalk
M
Head Bob
HB
HB S HB GD S
DRAG YOUR MOVES HERE
Dance!
THEN CLICK HERE TO SEE YOUR DANCE
Reset

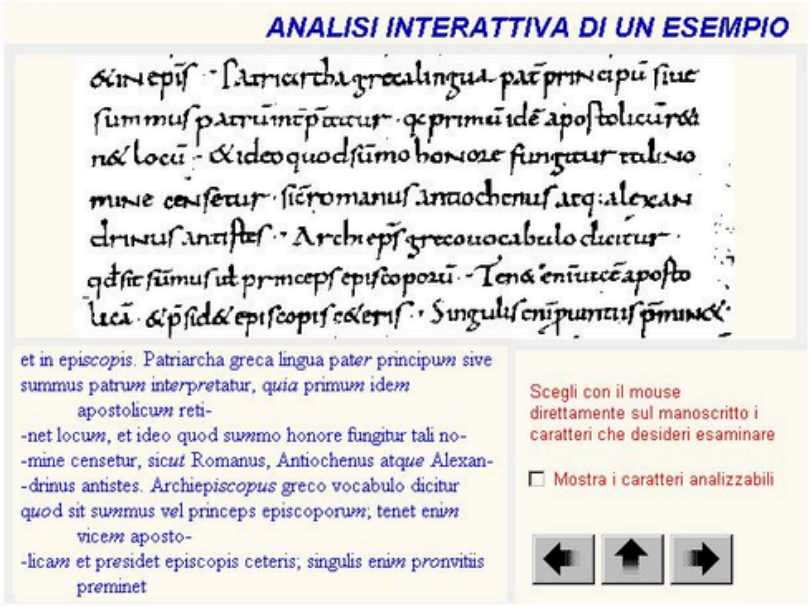
This animation takes up 2.9K in Electrifier format



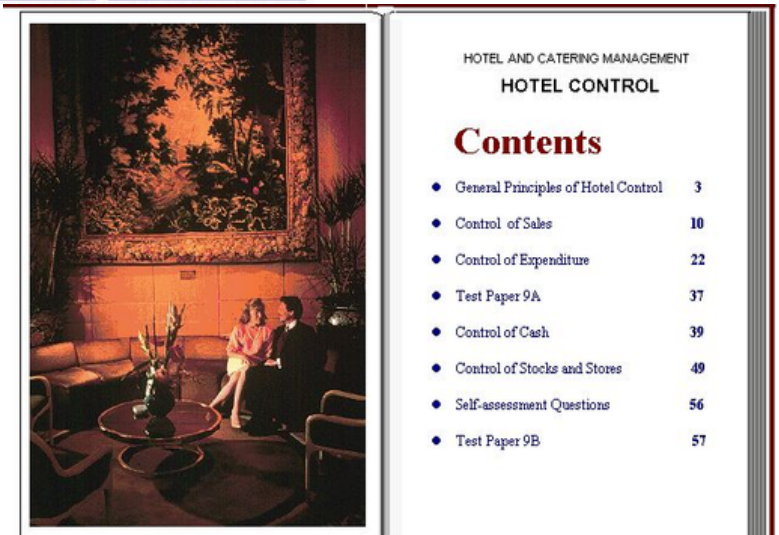
Scripta: the history of writing

by Francesca Ostrouska, University of Trieste, Italy

This demo links to DLLs on the web server (this application is in italian).



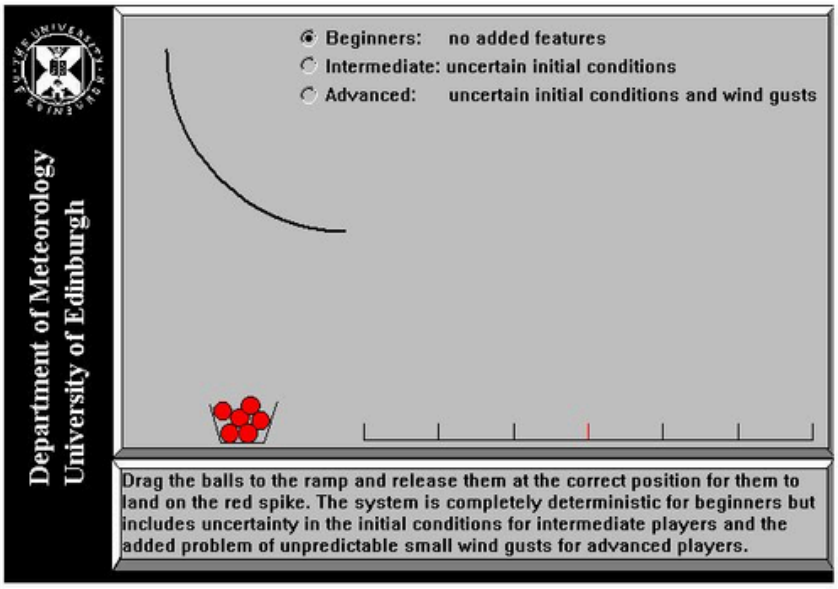
To Neuron demo page: To Asymetrix home page



A game about numerical models in meteorology

by Charles Duncan, Department of Meteorology, University of Edinburgh, UK

This application requests a vivid interaction with the user. It links to DLLs and plays sounds downloaded on request from the Web server.

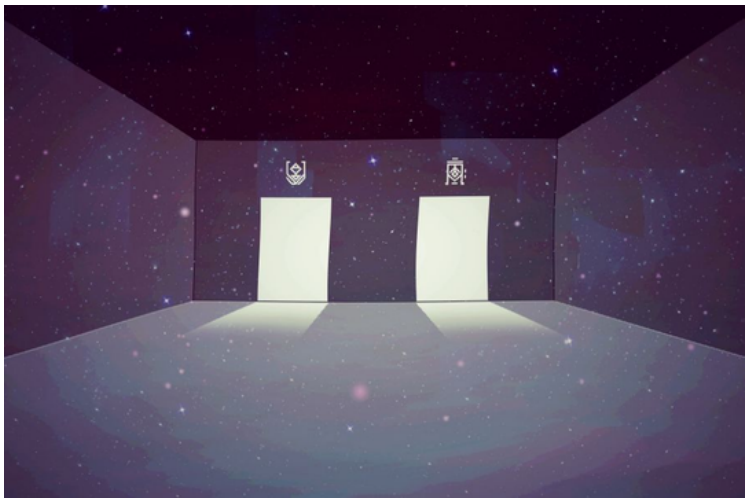


To Neuron demo page: To Asymetrix home page

Virtual Venice

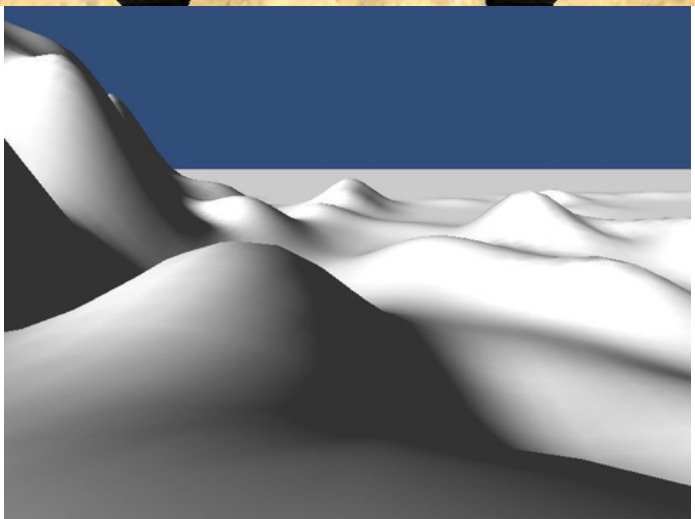
This application plays a series of images contained inside the book.

To Neuron demo page: To Asymetrix home page



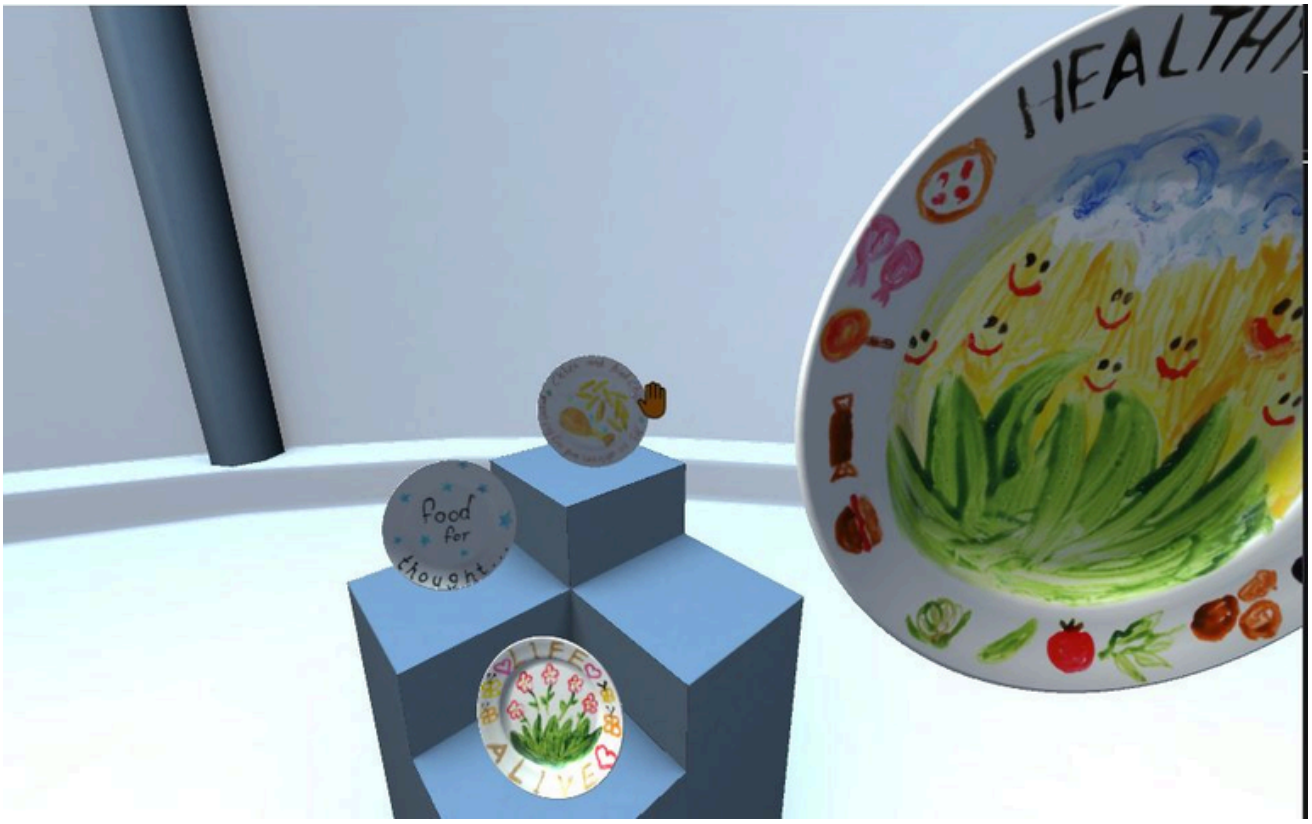
(to toggle music press m)
9locks

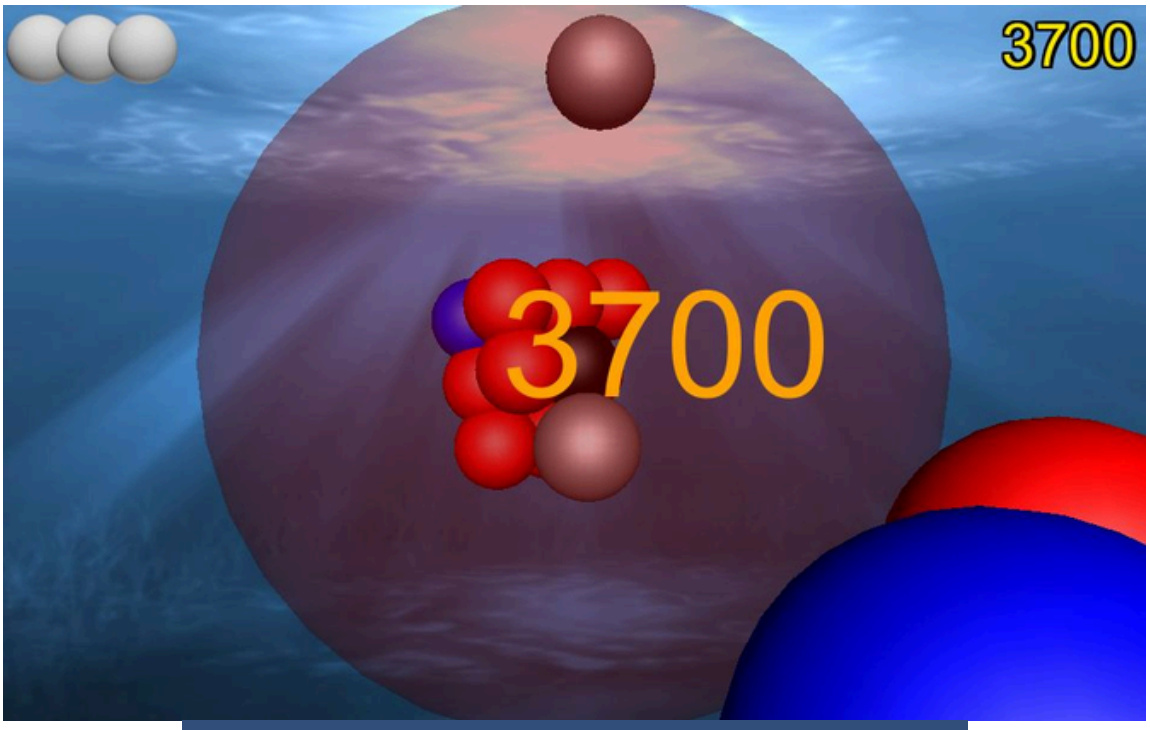
PARKING
ARCADE
114
CONTROLS:
WASD / Arrow Keys = Drive
Space Bar = Hand Brake
C = Change Camera Angle
M = Sound ON/OFF
P = Pause

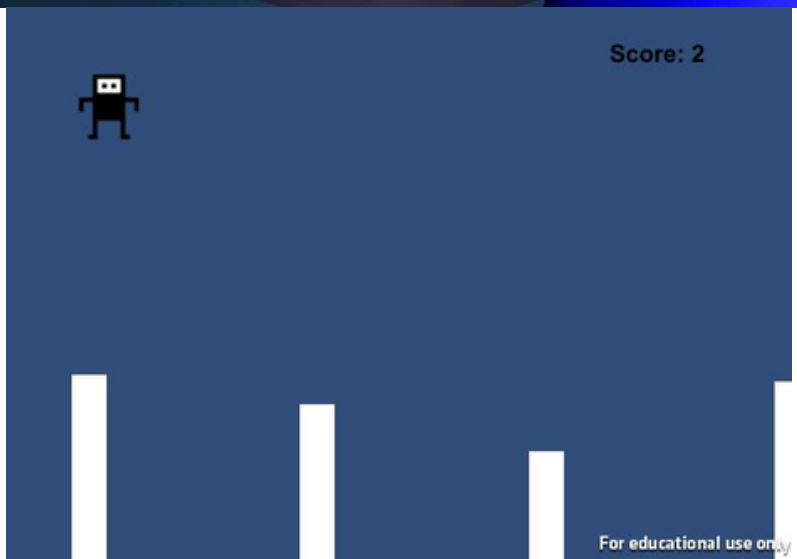


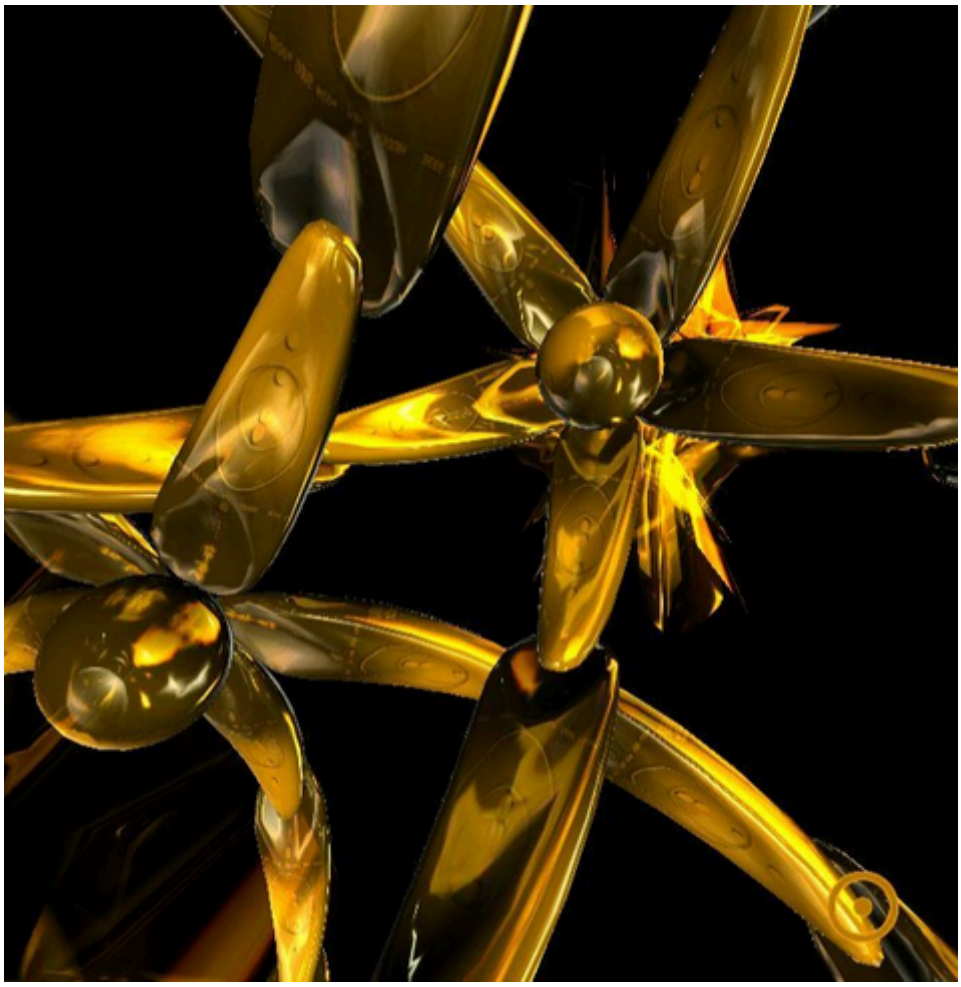
1
10
Steve Level.1
Exp 10 / 50
itatus
Skill
Item
uest:

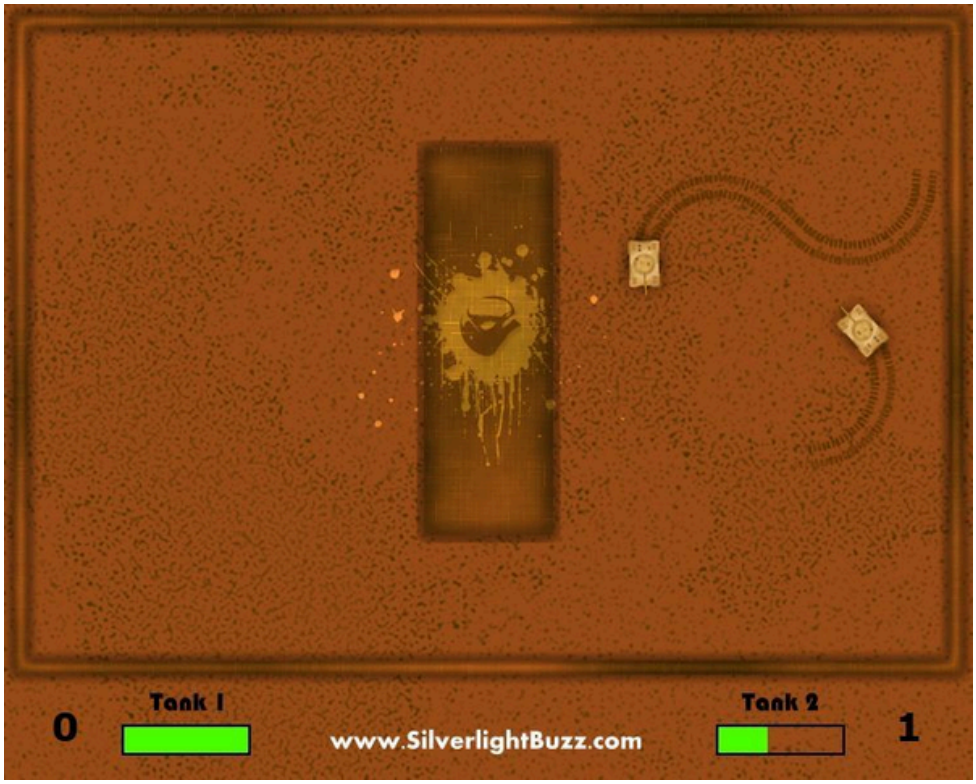
HEALTH
CONFIDENCE
FEAR
* Go to the School

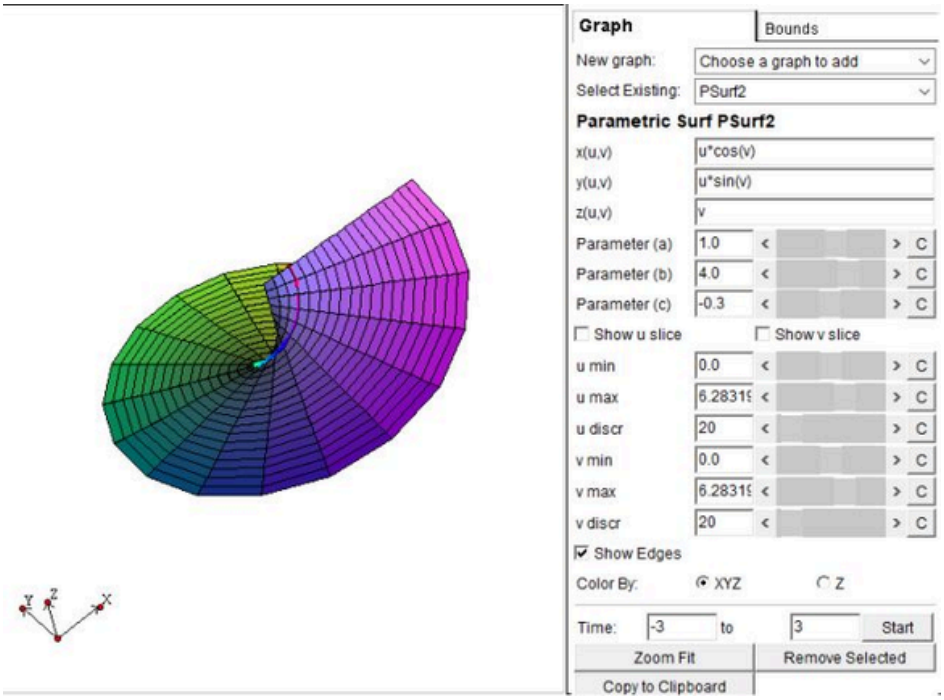

Food for thought
ALIVE

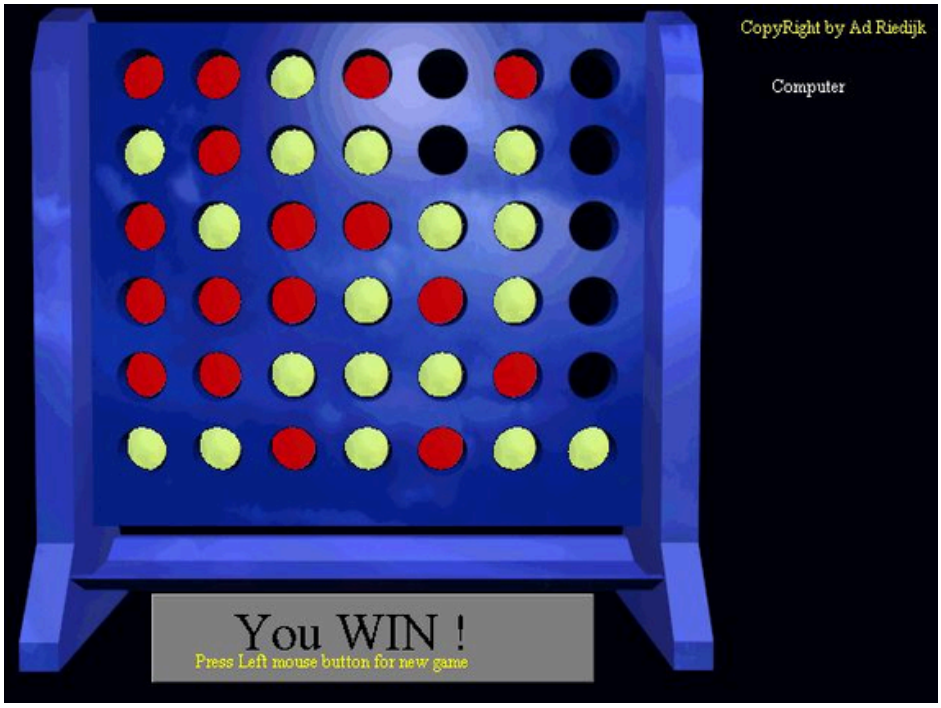

3700
3700

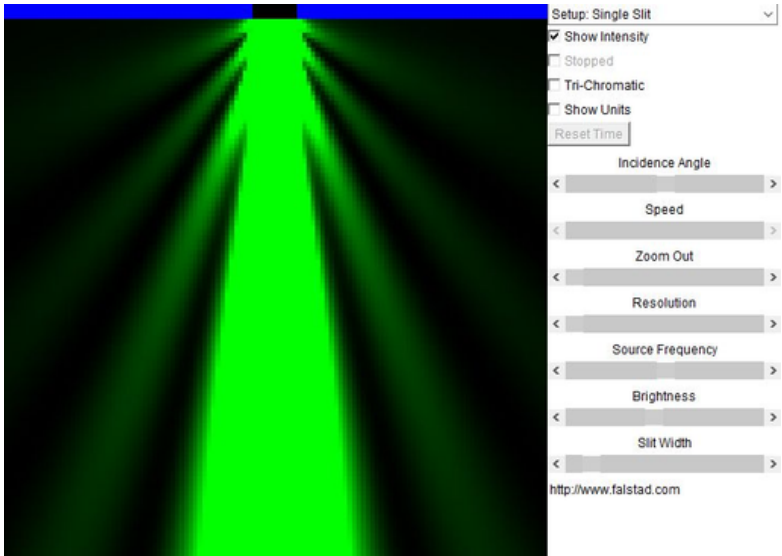

Score: 2
For educational use only

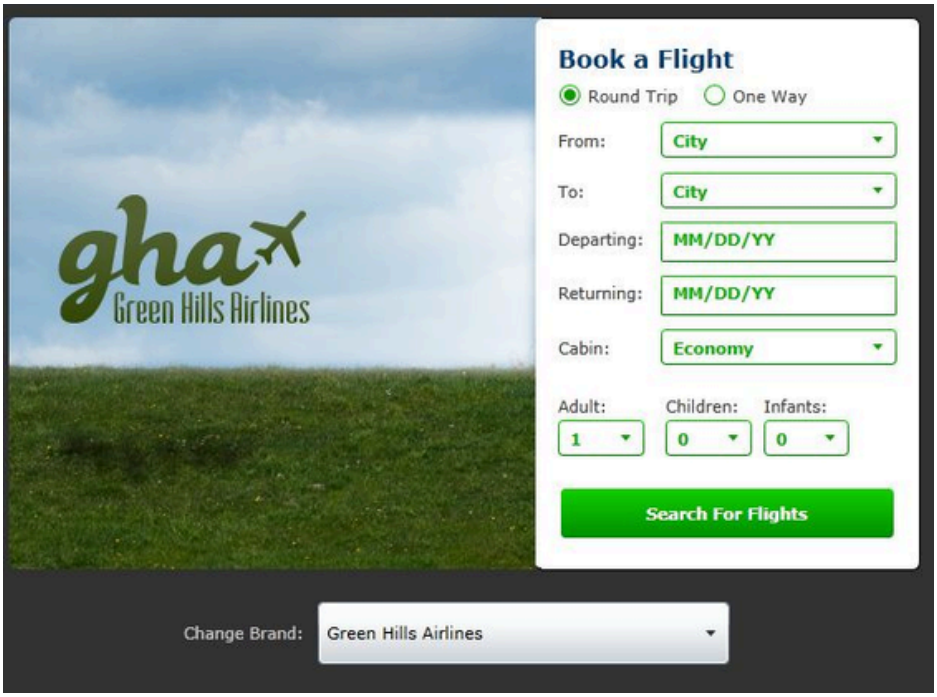


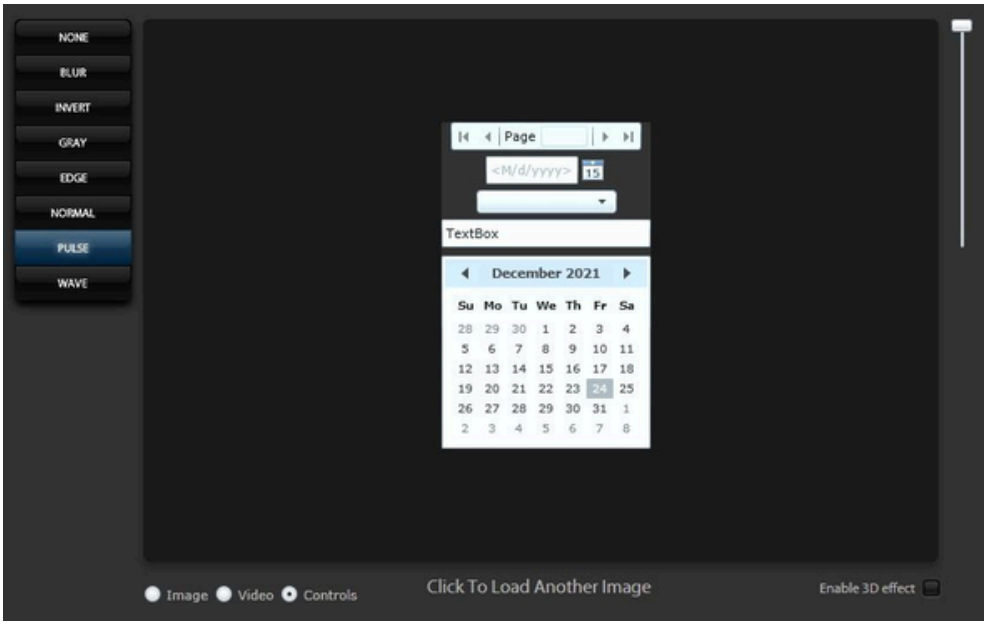

Tank 1
0
www.SilverlightBuzz.com
Tank 2
1

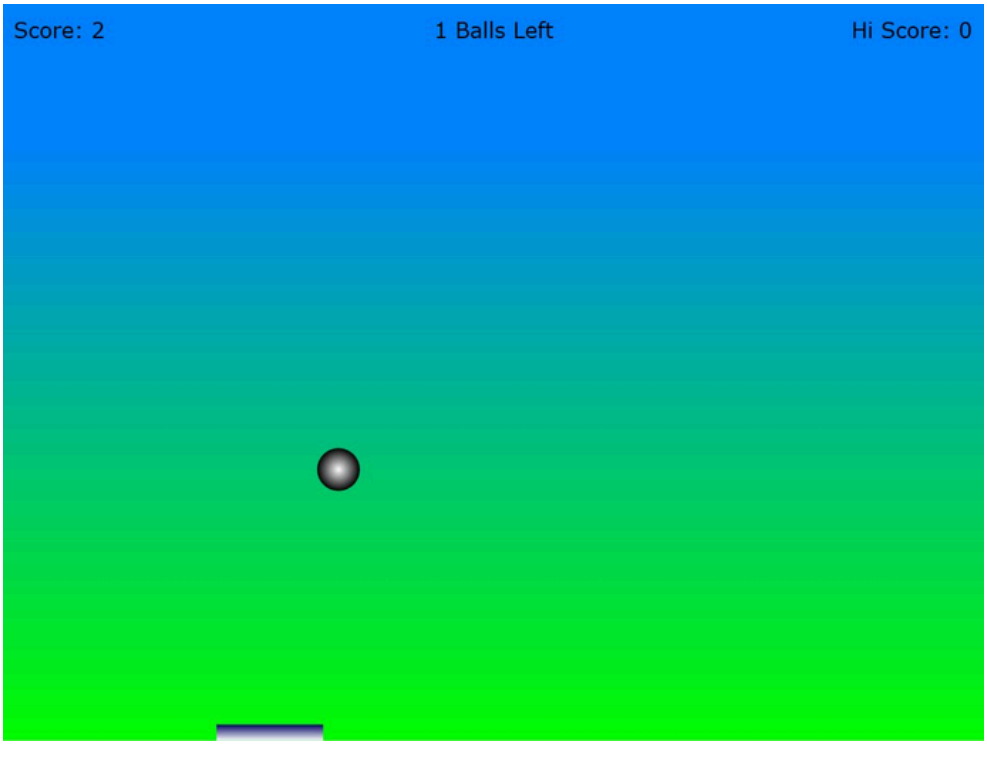

Graph
Bounds
New graph:
Choose a graph to add
Select Existing:
PSurf2
Parametric Surf PSurf2
x(u,v)
u*cos(v)
y(u,v)
u*sin(v)
z(u,v)
v
Parameter (a)
1.0
Parameter (b)
4.0
Parameter (c)
-0.3
Show u slice
Show v slice
u min
0.0
u max
6.28319
u discr
20
v min
0.0
v max
6.28319
v discr
20
Show Edges
Color By:
XYZ
Z
Time:
-3
to
3
Start
Zoom Fit
Remove Selected
Copy to Clipboard

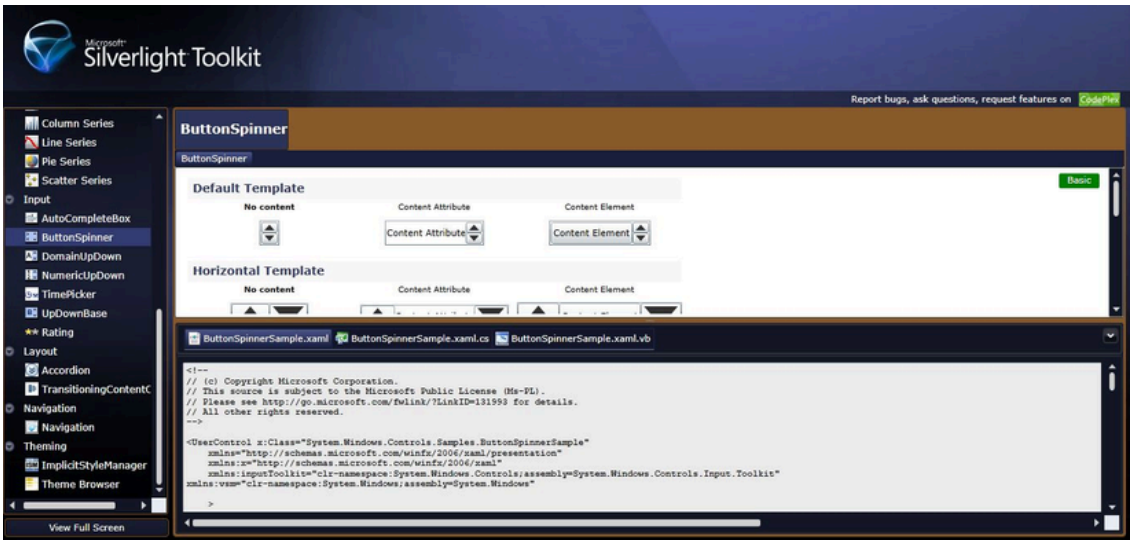

CopyRight by Ad Riedijk
Computer
You WIN !
Press Left mouse button for new game

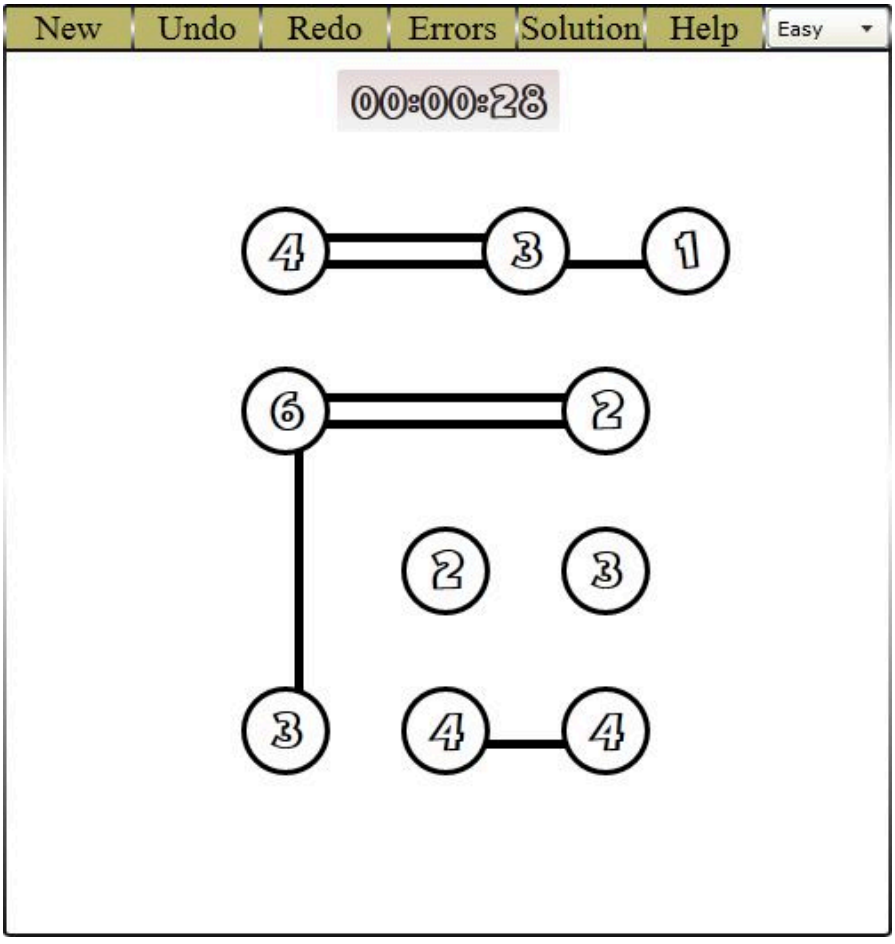

Setup: Single Slit
Show Intensity
Stopped
Tri-Chromatic
Show Units
Reset Time
Incidence Angle
Speed
Zoom Out
Resolution
Source Frequency
Brightness
Slit Width
http://www.falstad.com


Green Hills Airlines
Book a Flight
Round Trip
One Way
From:
City
To:
City
Departing:
MM/DD/YY
Returning:
MM/DD/YY
Cabin:
Economy
Adult:
Children:
Infants:
1
0
0
Search For Flights
Change Brand:
Green Hills Airlines

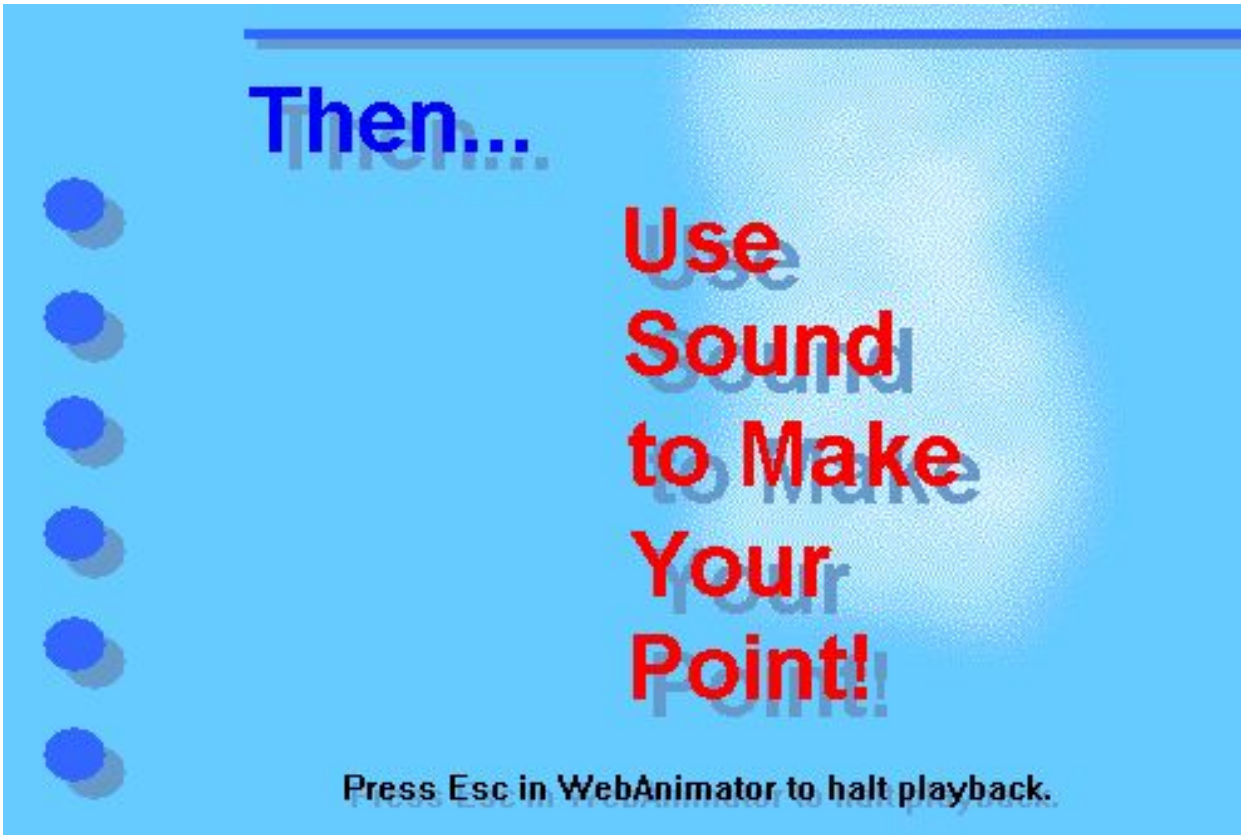

NONE
BLUR
INVERT
GRAY
EDGE
NORMAL
PULSE
WAVE
Page
TextBox
December 2021
Image
Video
Controls
Click To Load Another Image
Enable 3D effect

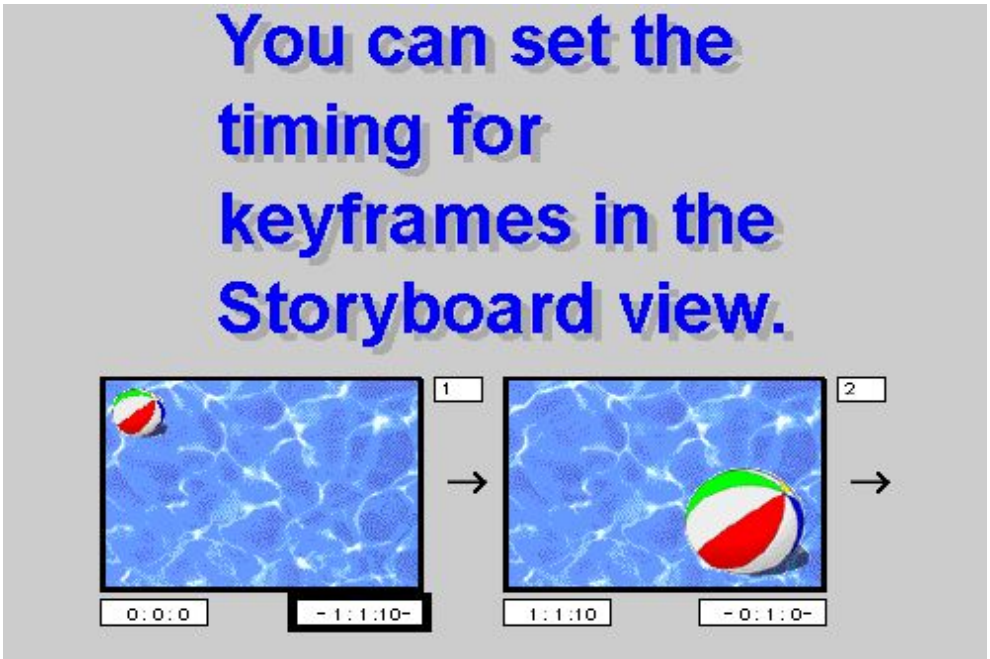

Score: 2
1 Balls Left
Hi Score: 0


Silverlight Toolkit
Report bugs, ask questions, request features on CodePlex
Column Series
Line Series
Pie Series
Scatter Series
Input
AutoCompleteBox
ButtonSpinner
DomainUpDown
NumericUpDown
TimePicker
UpDownBase
Rating
Layout
Accordion
TransitioningContentC
Navigation
Navigation
Theming
ImplicitStyleManager
Theme Browser
View Full Screen
ButtonSpinner
ButtonSpinner
Default Template
No content
Content Attribute
Content Element
Content Attribute
Content Element
Basic
Horizontal Template
No content
Content Attribute
Content Element
ButtonSpinnerSample.xaml
ButtonSpinnerSample.xaml.cs
ButtonSpinnerSample.xaml.vb
<!--
// (c) Copyright Microsoft Corporation.
// This source is subject to the Microsoft Public License (Ms-PL).
// Please see http://go.microsoft.com/fwlink/?LinkID=131993 for details.
// All other rights reserved.
-->
<UserControl x:Class="System.Windows.Controls.Samples.ButtonSpinnerSample"
xmlns="http://schemas.microsoft.com/winfx/2006/xaml/presentation"
xmlns:x="http://schemas.microsoft.com/winfx/2006/xaml"
xmlns:inputToolkit="clr-namespace:System.Windows.Controls;assembly=System.Windows.Controls.Input.Toolkit"
xmlns:vsm="clr-namespace:System.Windows;assembly=System.Windows"
>


New
Undo
Redo
Errors
Solution
Help
Easy
00:00:28
4
3
1
6
2
2
3
3
4
4

Extensible adorner: select image, move, rotate, resize with custom mouse cursors.
Note
See http://nokola.com/blog info and sources


Then...
Use Sound to Make Your Point!
Press Esc in WebAnimator to halt playback.

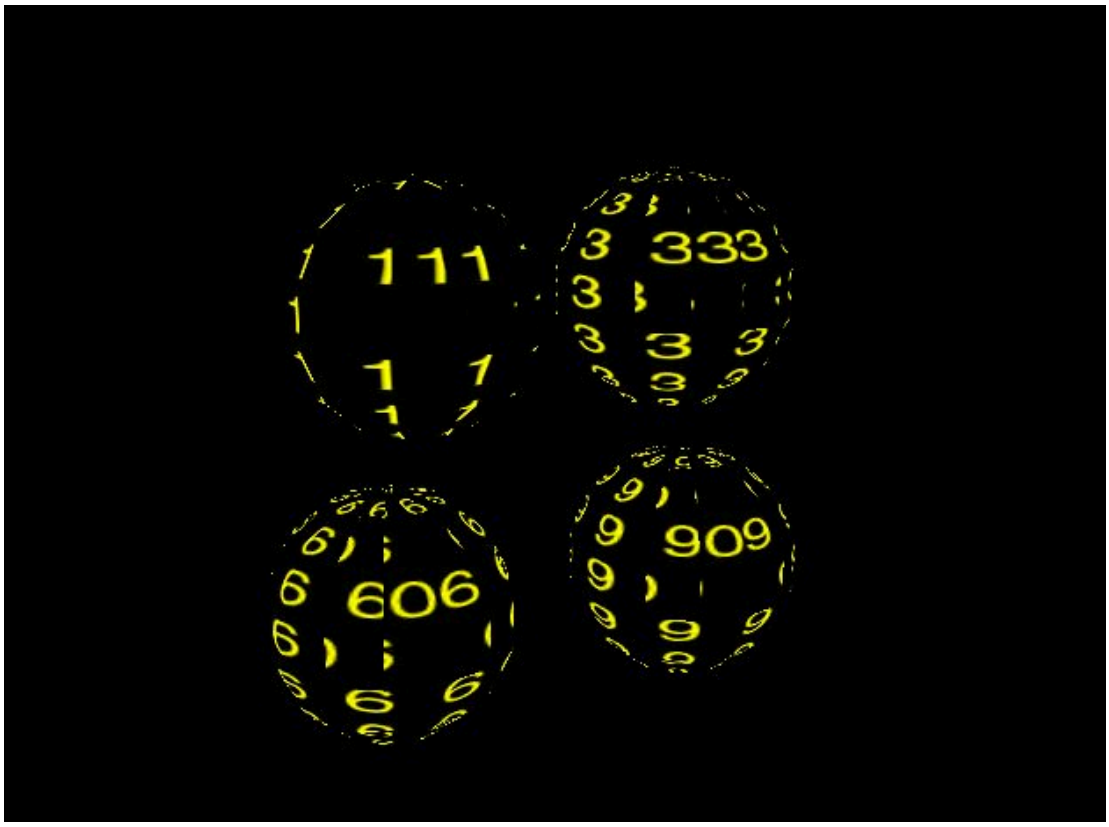

You can set the timing for keyframes in the Storyboard view.
1
2
0:0:0
-1:1:10-
1:1:10
-0:1:0-

Establishing Future Funding Priorities for the Middletown Community Foundation

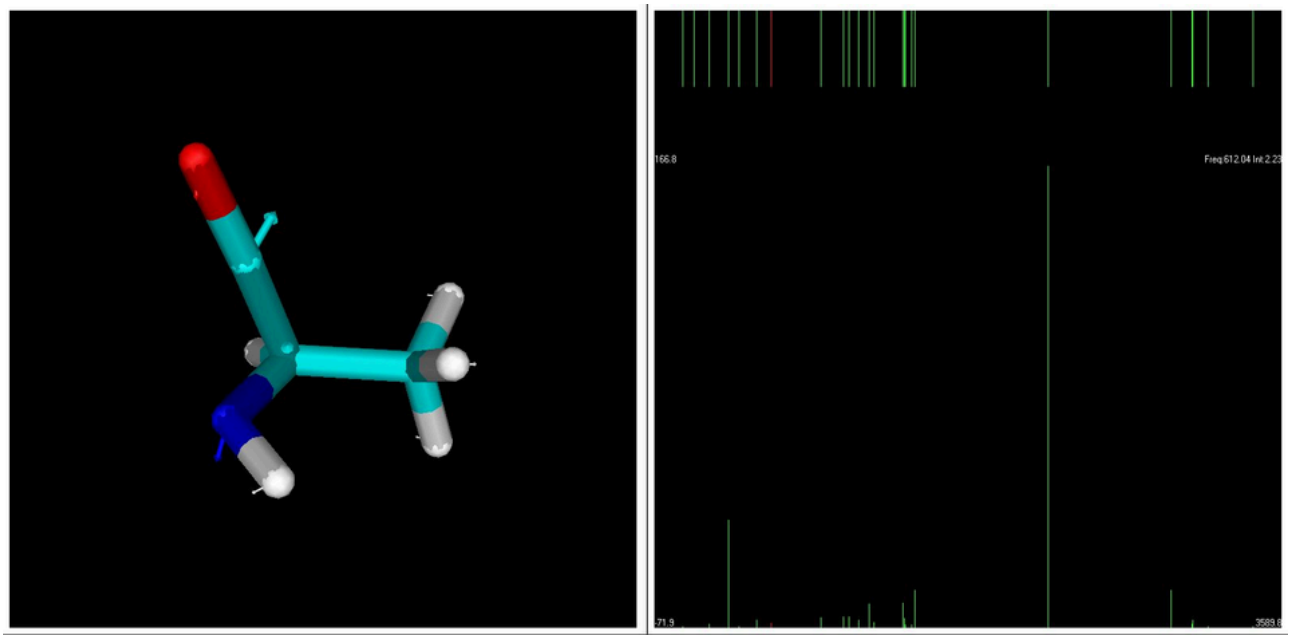
1996

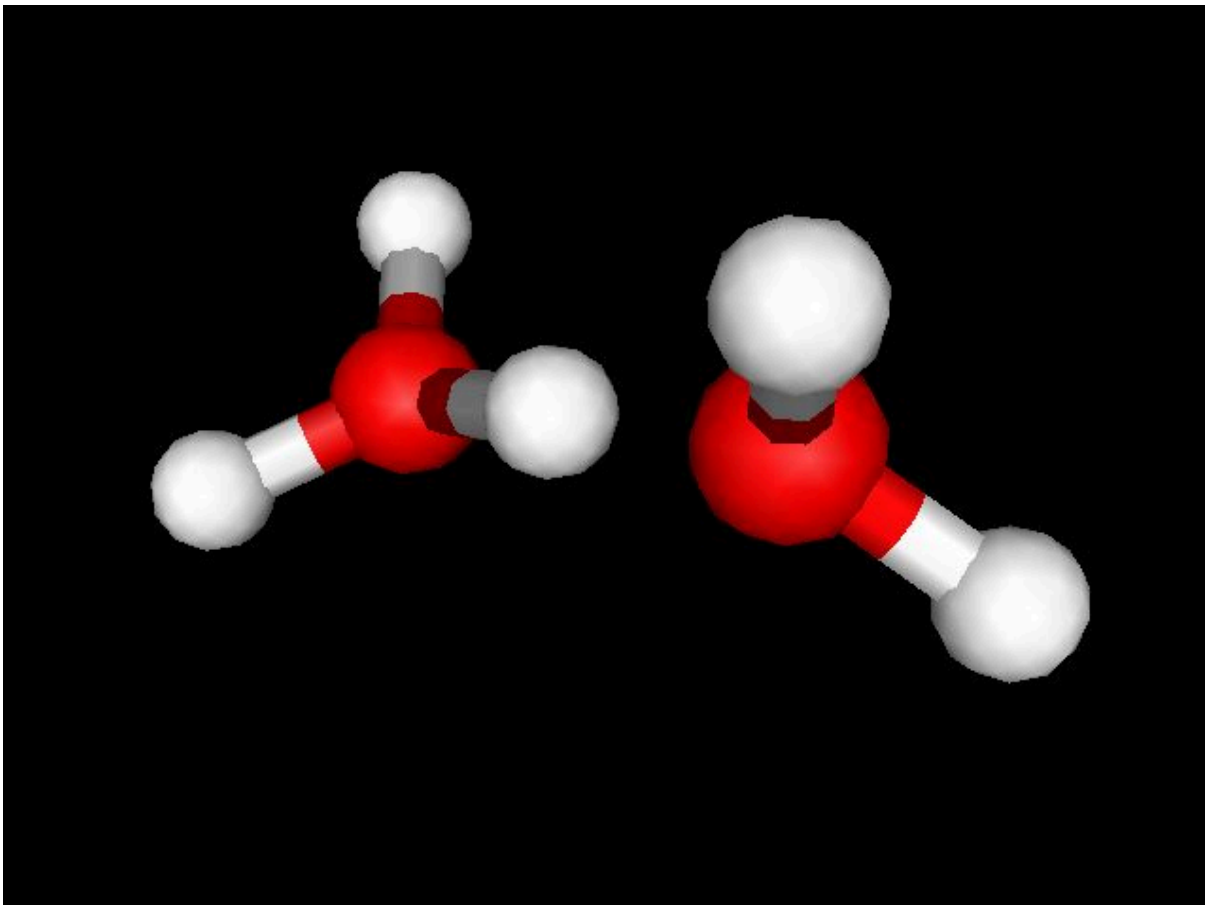
EXECUTIVE SUMMARY

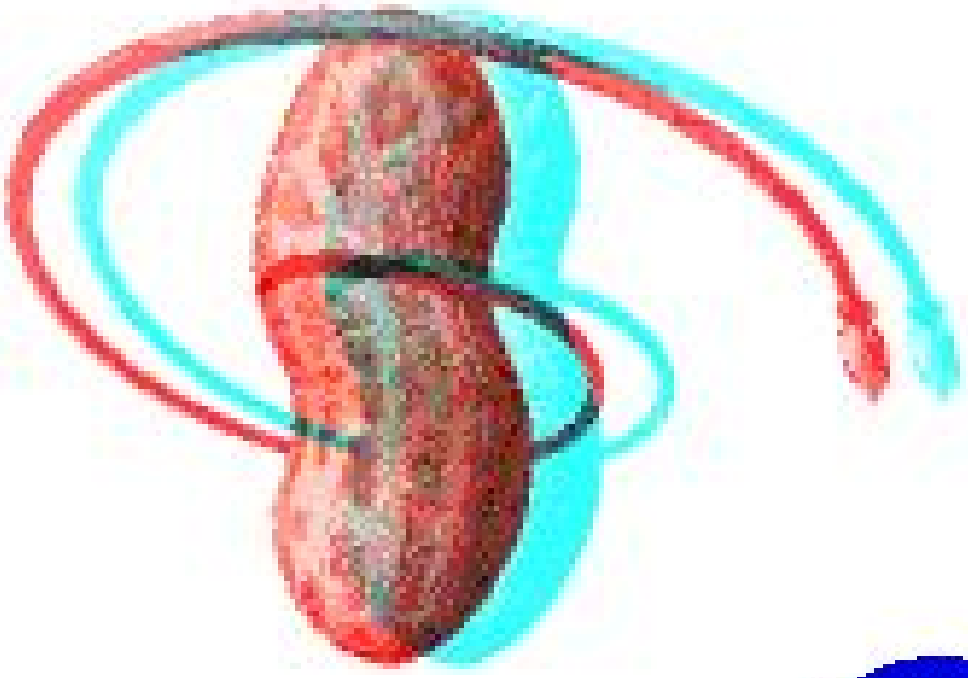
BANK

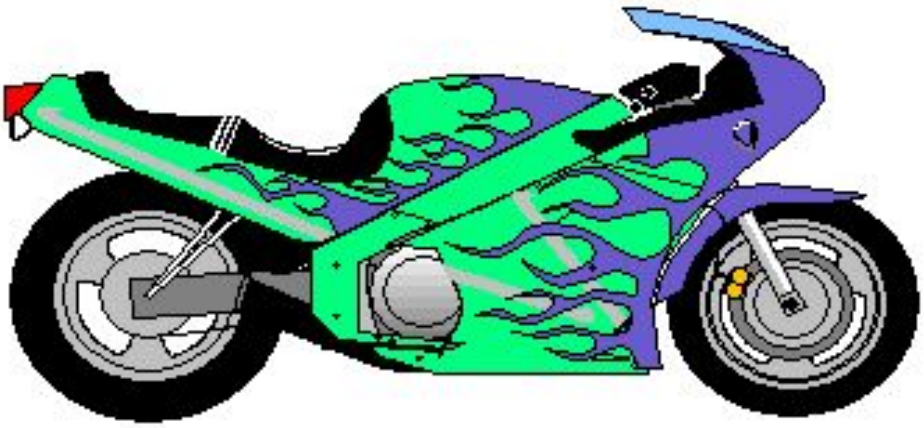

111
333
606
909

1 plan: 147 m2
Skovbo
Outside view of the house
rotate
zoom
move
Use mouse buttons
Walk inside house
walk
rotate
Take a Guided Tour
Change color of the outer wall


166.8
Freq:612.04 Int:2.23
71.9
3589.6



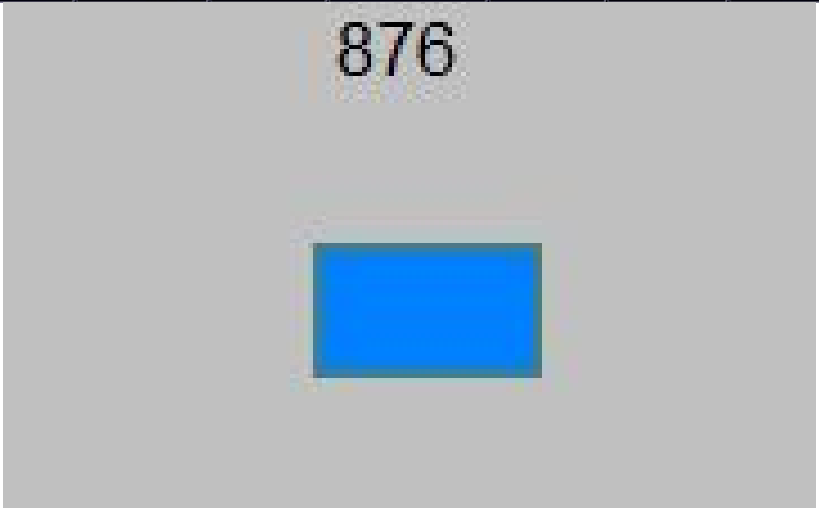


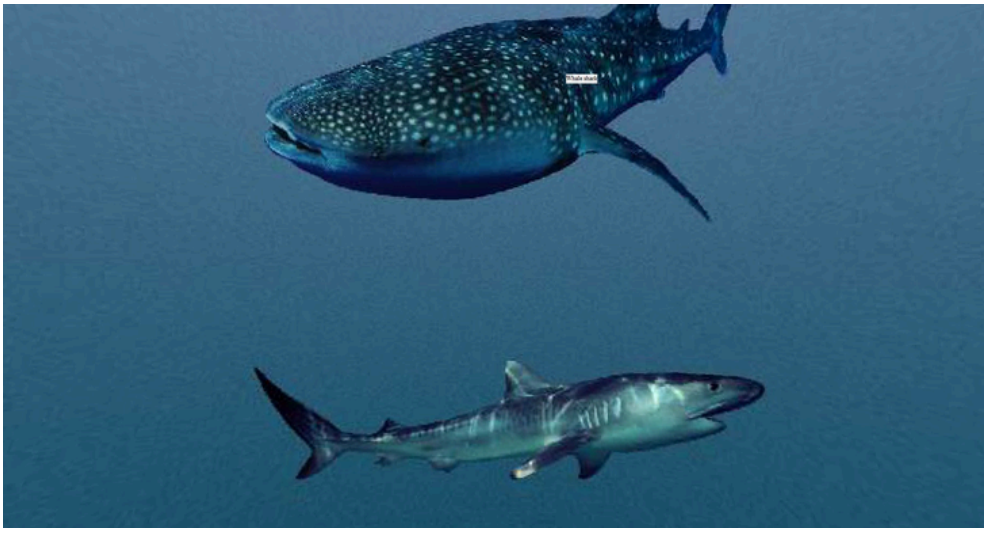


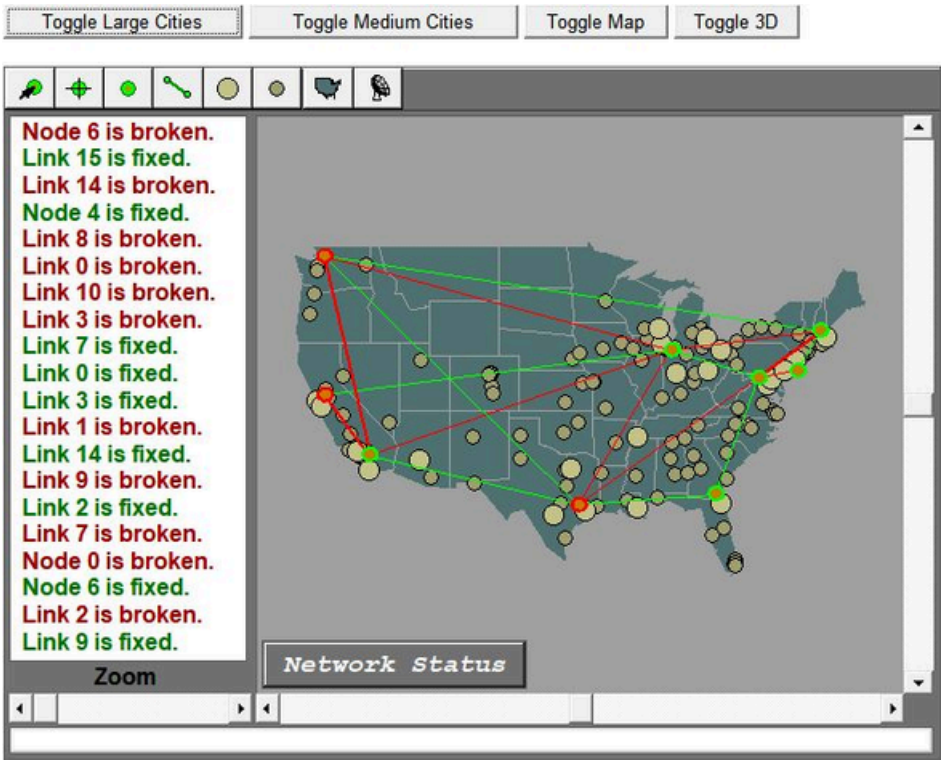
Body Color

Flame Color

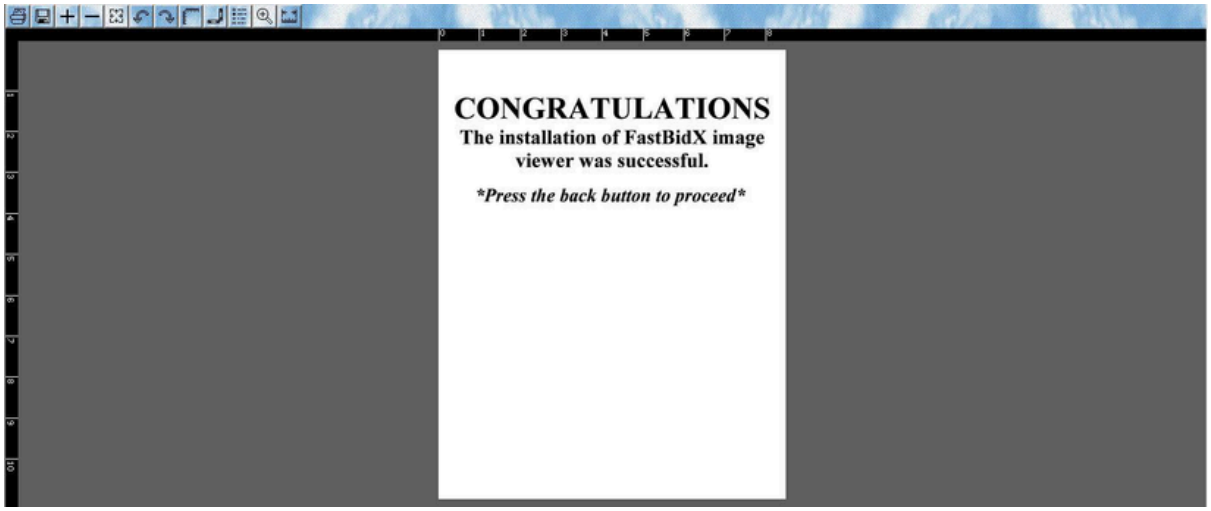
reset

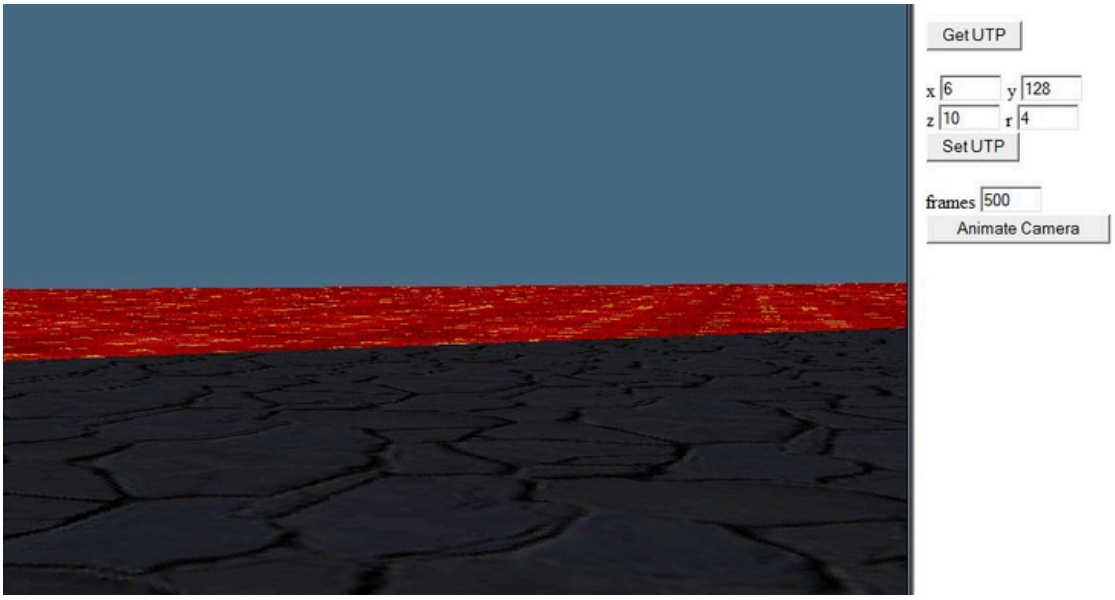



Whale shark


Toggle Large Cities
Toggle Medium Cities
Toggle Map
Toggle 3D
Node 6 is broken.
Link 15 is fixed.
Link 14 is broken.
Node 4 is fixed.
Link 8 is broken.
Link 0 is broken.
Link 10 is broken.
Link 3 is broken.
Link 7 is fixed.
Link 0 is fixed.
Link 3 is fixed.
Link 1 is broken.
Link 14 is fixed.
Link 9 is broken.
Link 2 is fixed.
Link 7 is broken.
Node 0 is broken.
Node 6 is fixed.
Link 2 is broken.
Link 9 is fixed.
Zoom
Network Status

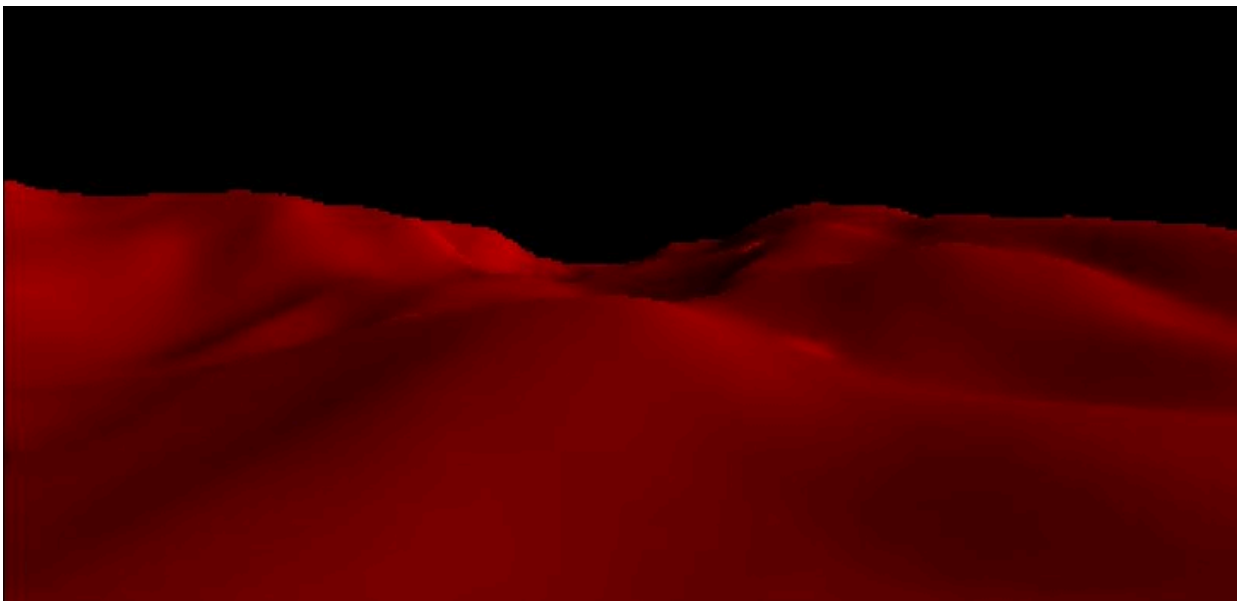
Main Terminal (T)
9–
14
T
1–
8
Airlines
American Airline
America West
Delta

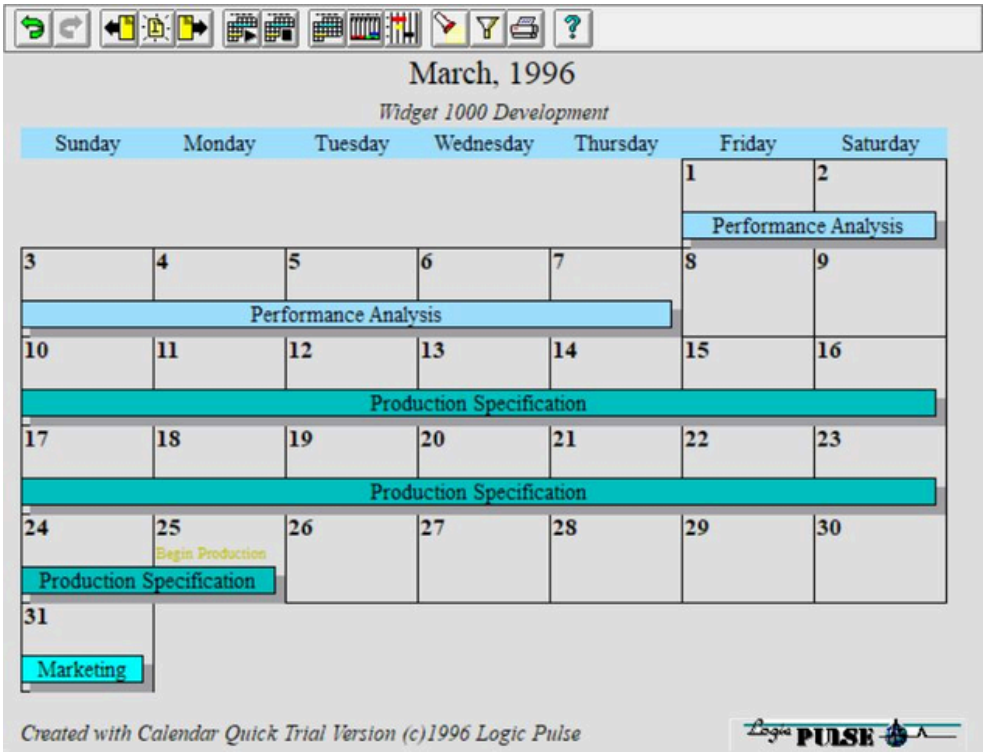

CONGRATULATIONS
The installation of FastBidX image viewer was successful.
Press the back button to proceed


Get UTP
x 6
y 128
z 10
r 4
Set UTP
frames 500
Animate Camera

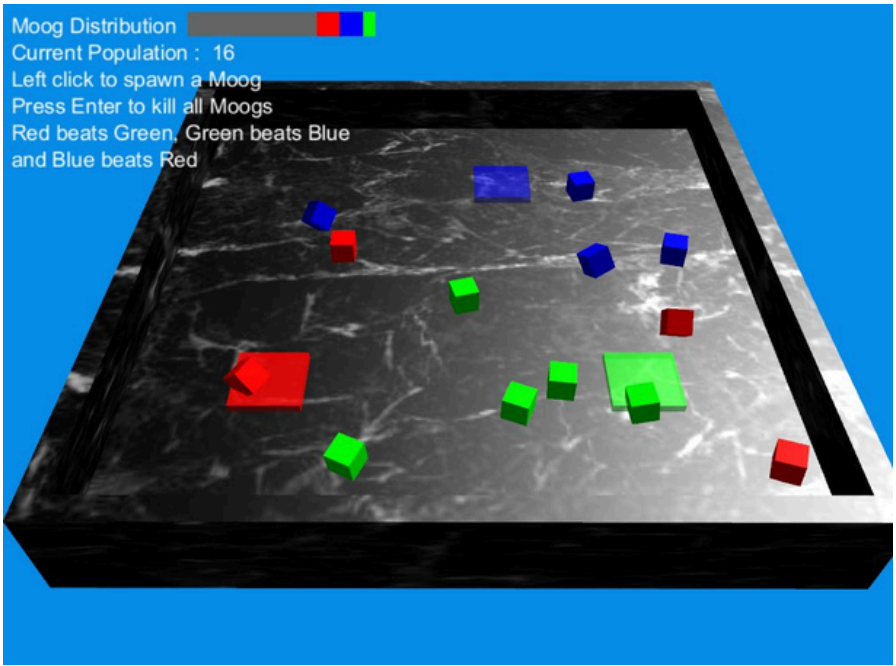
Tante Chris' Fruits and Treats

and juicy, red ripe tomatos....




March, 1996
Widget 1000 Development
Sunday
Monday
Tuesday
Wednesday
Thursday
Friday
Saturday
Performance Analysis
Performance Analysis
Production Specification
Production Specification
Begin Production
Production Specification
Marketing
Created with Calendar Quick Trial Version (c)1996 Logic Pulse
Logic PULSE

Our Markets
Lease Brokers
Click "Broker Section" on Home Page for complete information.
Vendor Direct
Click "Leasing Guide" on Home Page for more information.
End-Users
Most industries and types of equipment are accepted.
"Buy assets that APPRECIATE... Lease equipment that DEPRECIATES!"


Moog Distribution
Current Population : 16
Left click to spawn a Moog
Press Enter to kill all Moogs
Red beats Green, Green beats Blue
and Blue beats Red

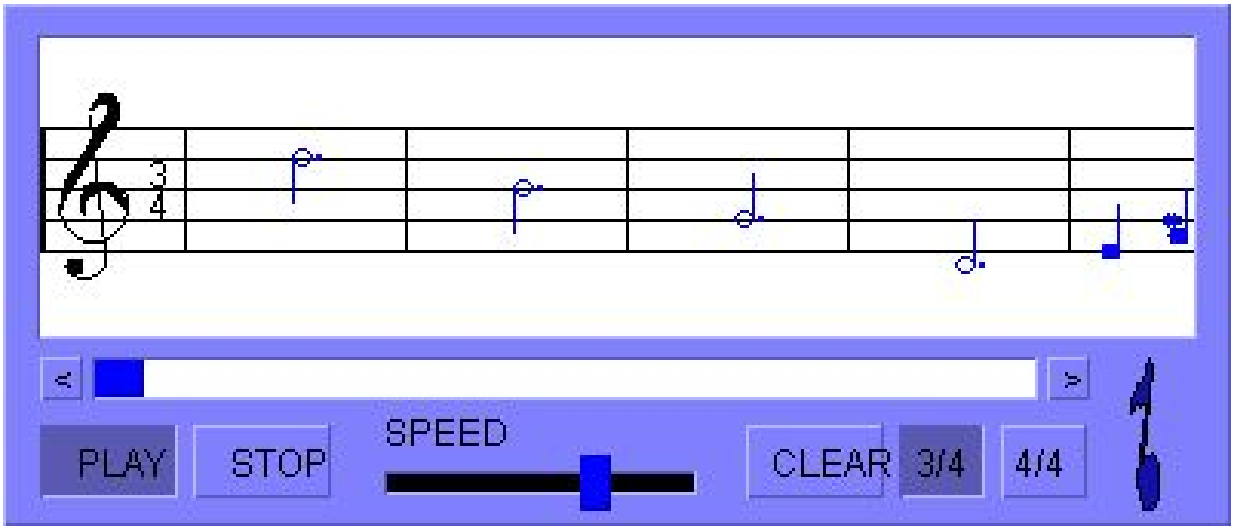
A View From The Water

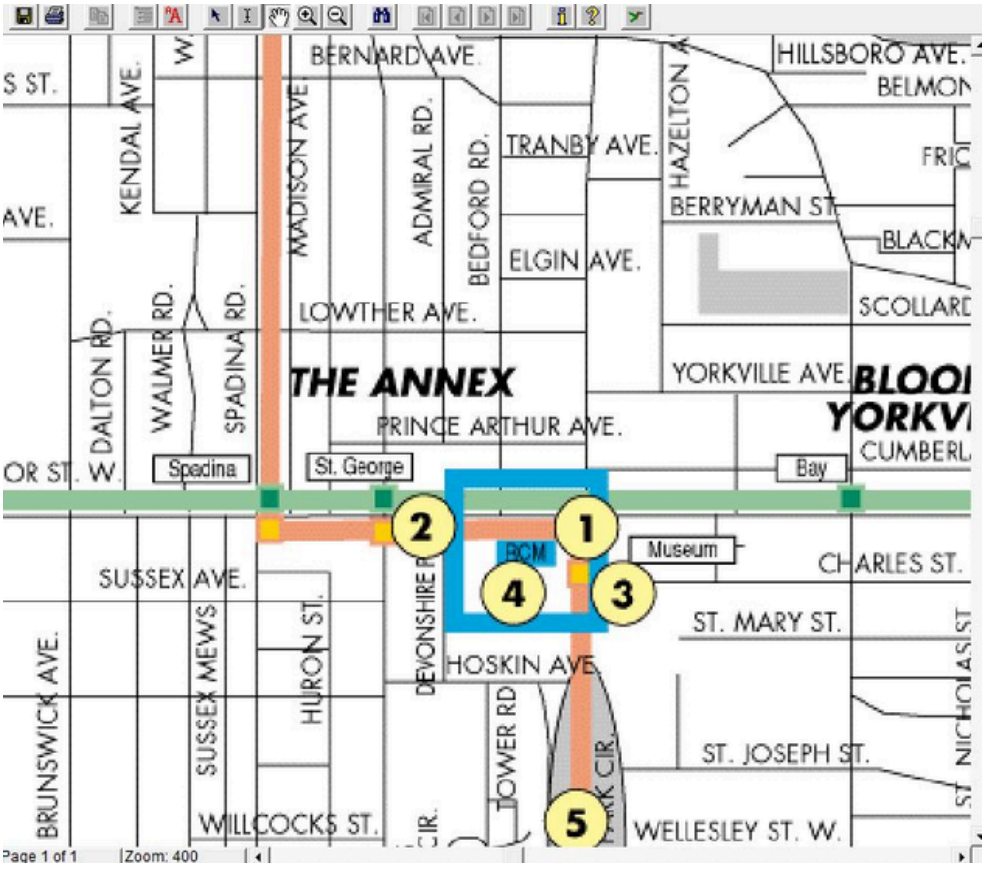
Click A Little Pic After The Applet Starts

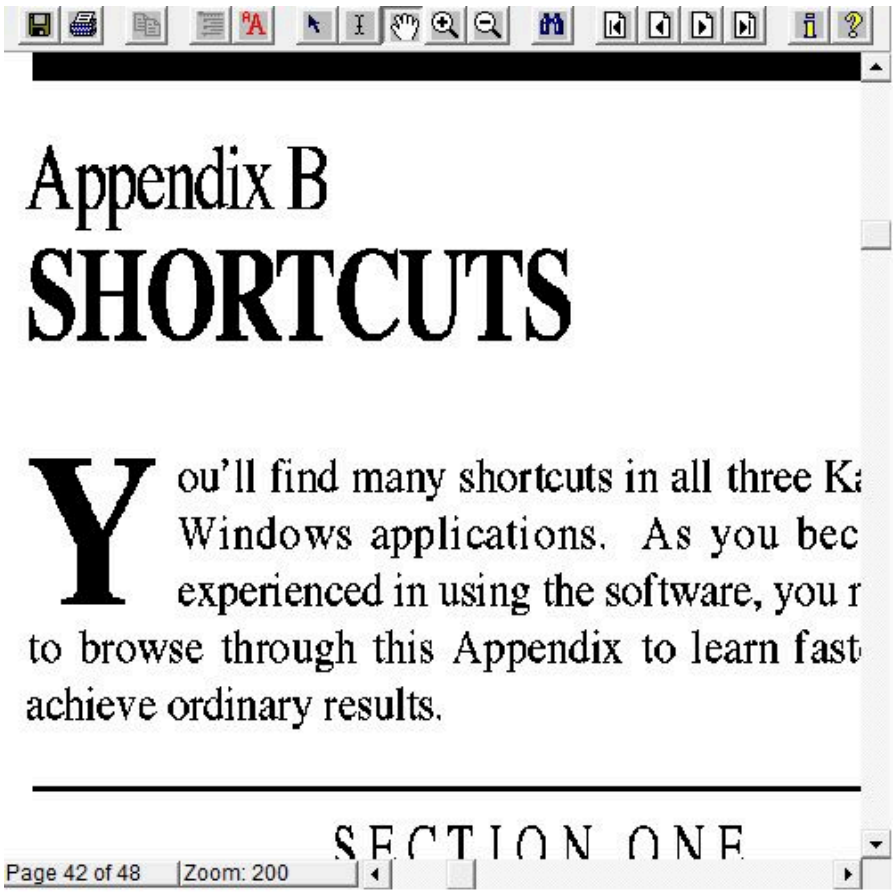
Click A Little Pic After The Applet Starts

Have an online Business?
Want to promote it for free?
BannerNetwork
Microsoft bCentral
LinkExchange

The applet running above is similar to the Lake applet except the 'class file' which runs this applet is '"NOT"' the same 'class file' which runs the other Lake applets in this site. I just want to warn you of this since if you manage to download the 'lake.class' file (all lowercase) which runs this applet, it will overwrite the 'Lake.class' file (capital L) which normally runs your Lake applets. If this happens you will simply have to change your applet coding to read 'lake.class' instead of Lake.class. Additionally, the usual 'Lake.class' file will '"NOT"' run this applet either. Kind of a catch22 thing.
If you really want more information about this applet and have a basic knowledge of how Lake applets work, or if you want information about the 'image preloader' that helped load this page, send an Email to me at bruce and I'll do my best to help you out!



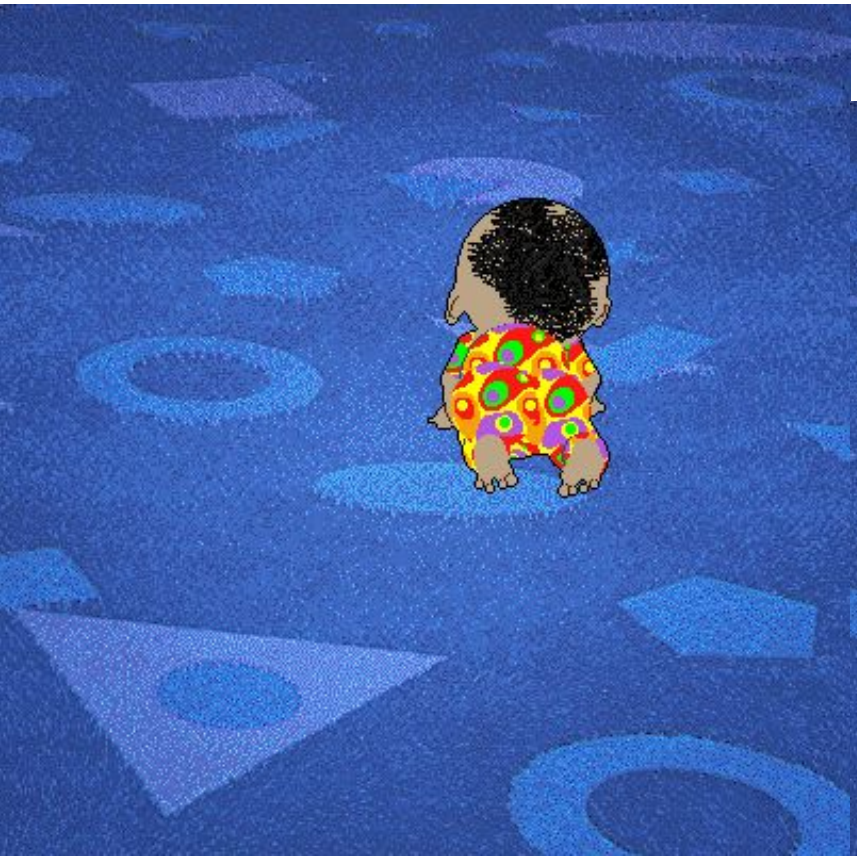


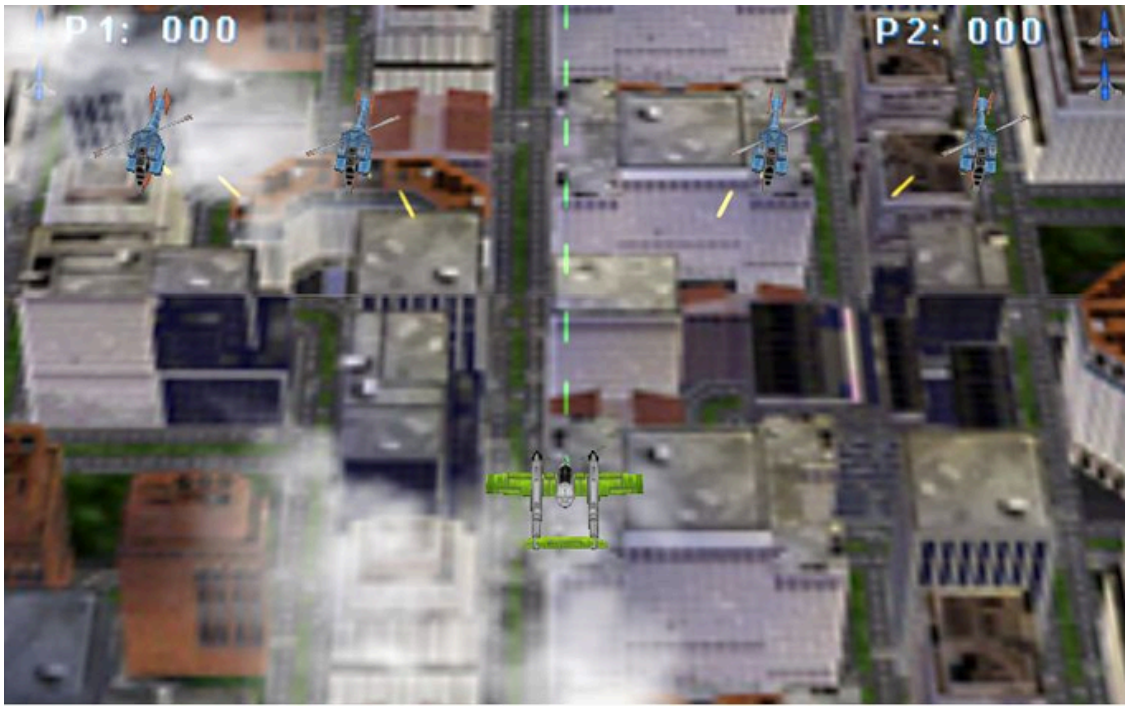


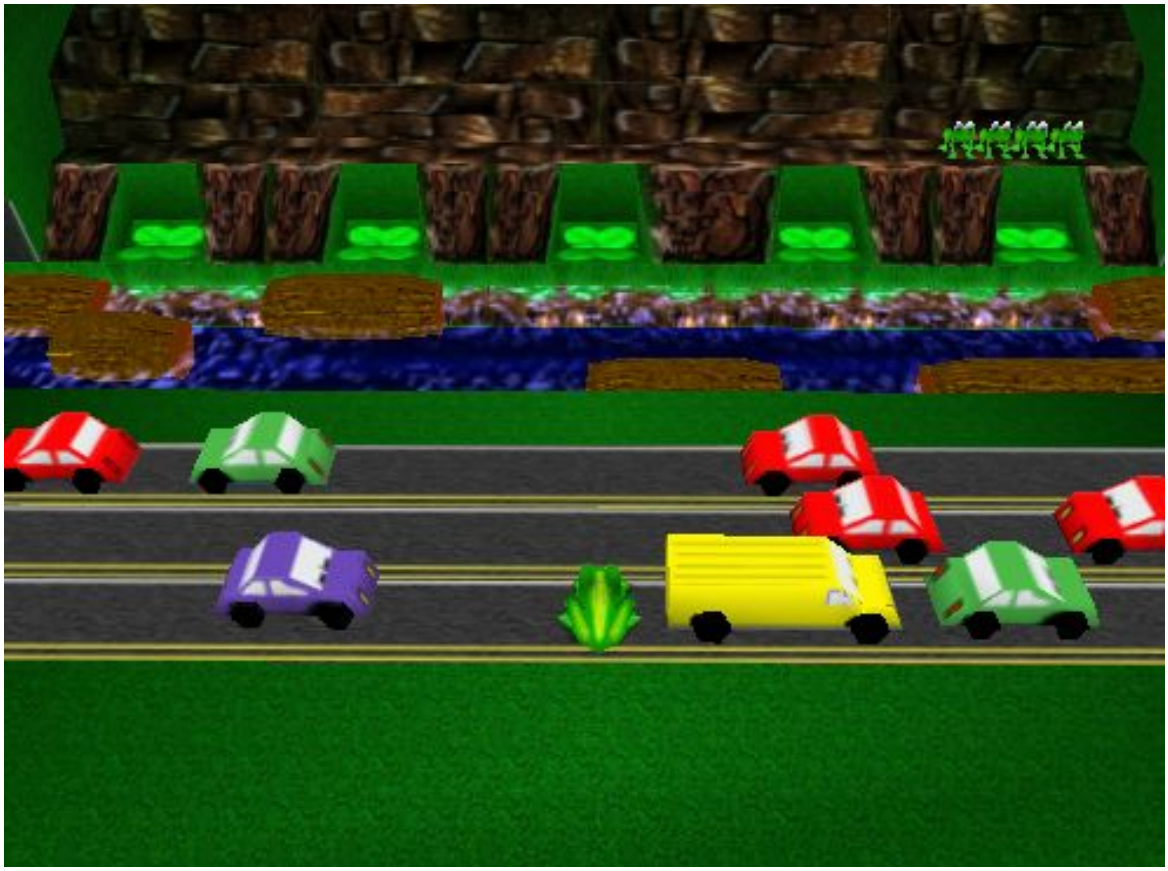
Appendix B
SHORTCUTS

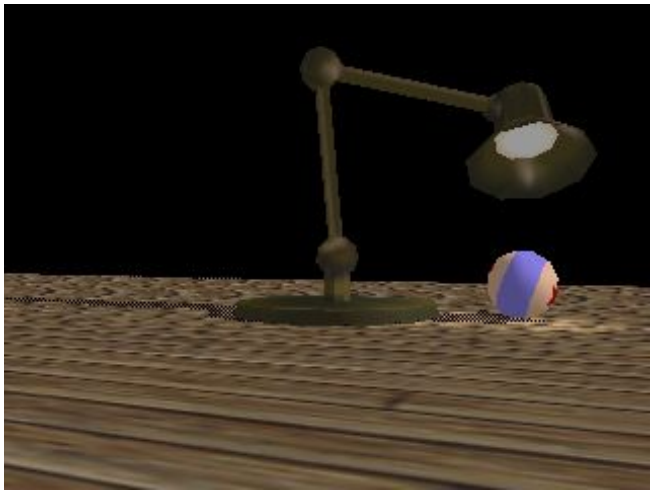
You'll find many shortcuts in all three K
Windows applications. As you bec
experienced in using the software, you r
to browse through this Appendix to learn fast
achieve ordinary results.

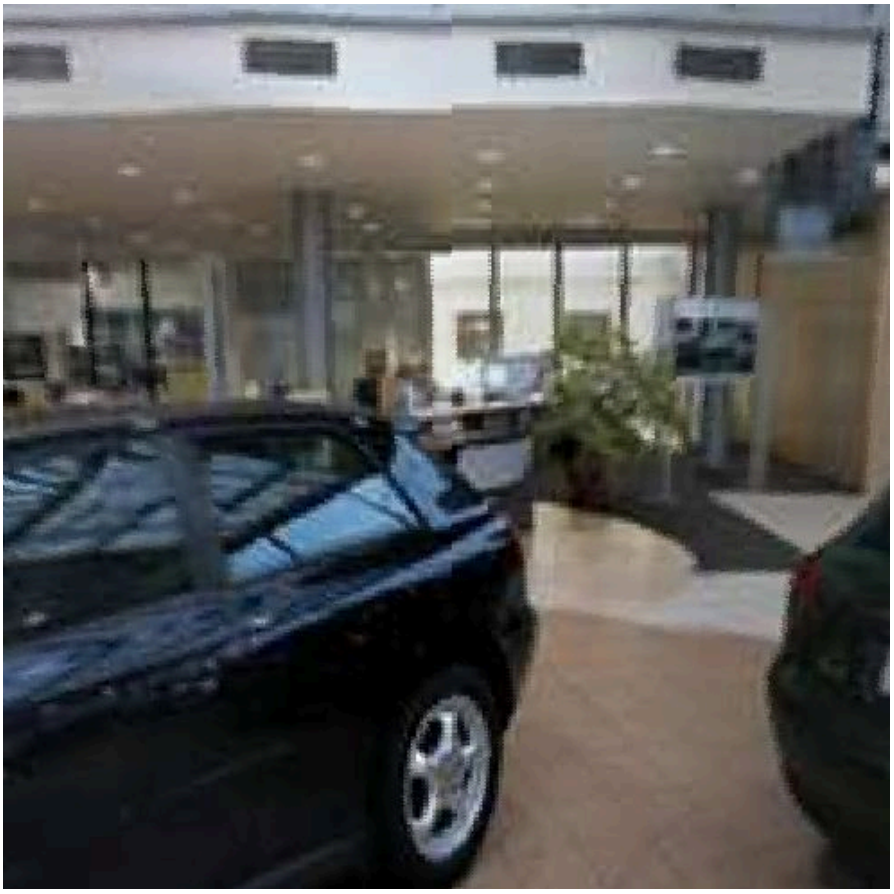
SECTION ONE




P1: 000
P2: 000

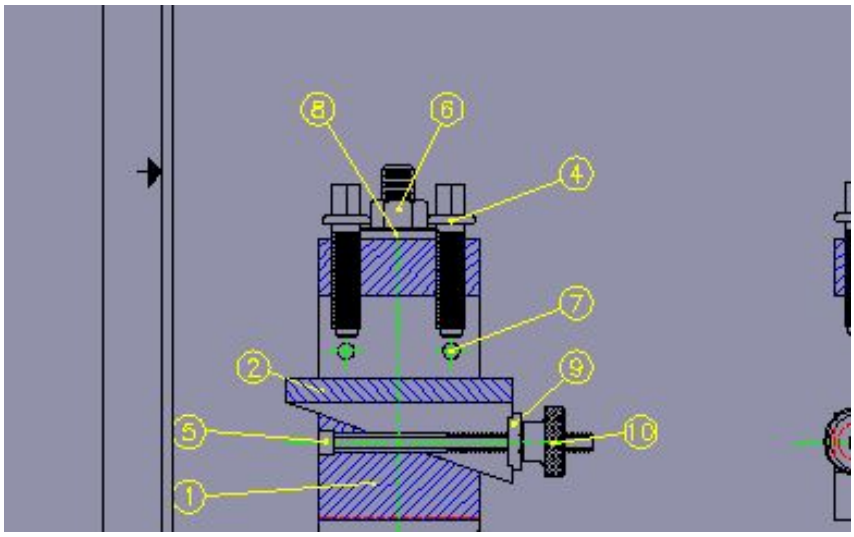


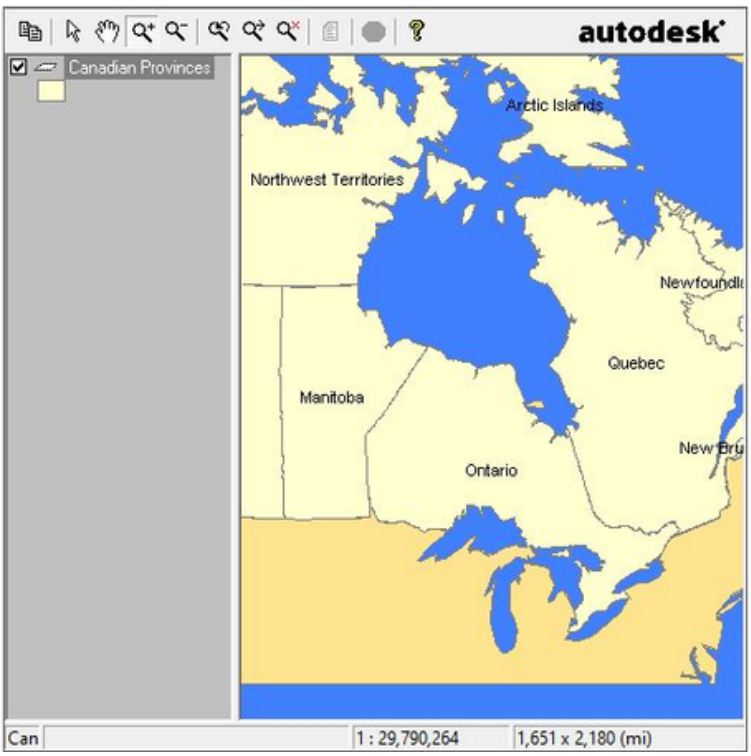




200 MPH
NIGHT SHOW
YANKEE'S R. - RACE
6TH
BEST LAP 00:00:00
TIME 00:03:56
LAP 1/5
Shockwave.com
VIPER
NOS
MPH 82
PAUSE
SOUND ON
MUSIC ON
EXIT
Shockwave
WINNINGS $ 0

CREDITS
940.00
BET
30.00
WIN
30.00
MAX
MIN
SPIN
MUTE
The
GAMING CLUB





LIVEMATH Maker PLUG-IN INPUT MATH HELP

The Chain Rule

$u = x^2+3x-5$

$y = \sin(u)$

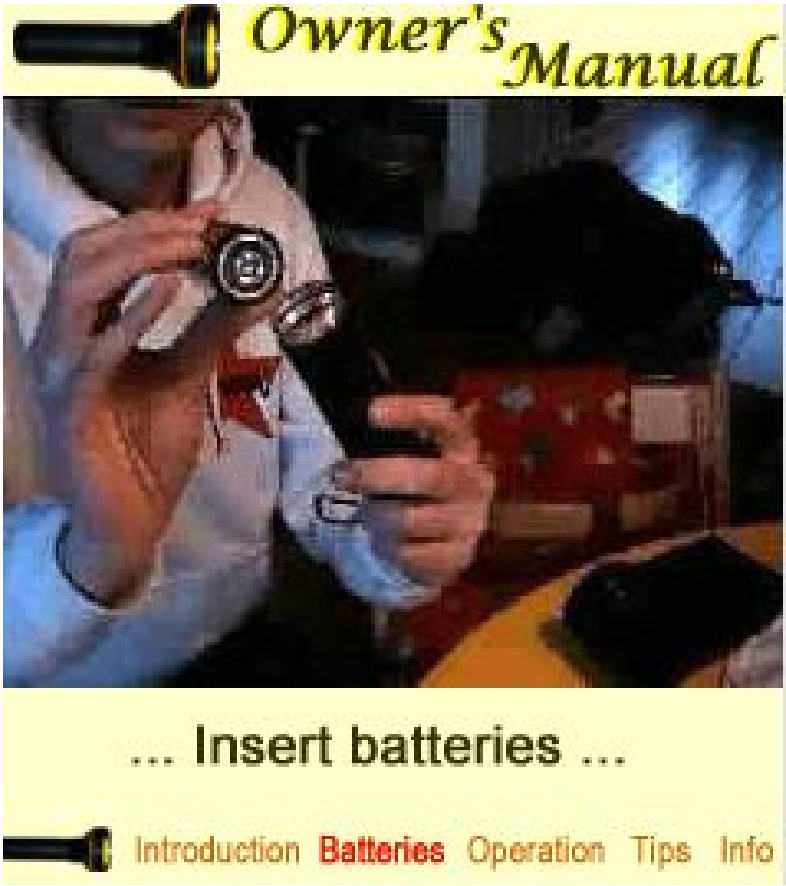
$\frac{\partial}{\partial x} y$

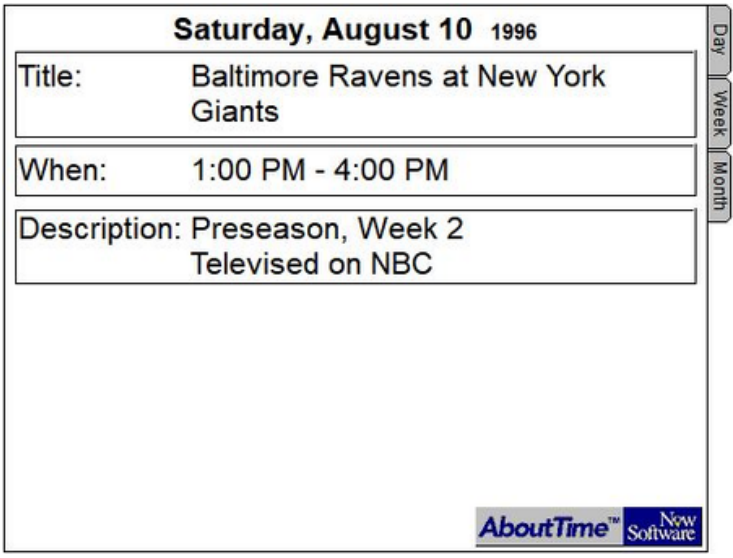
$\triangle \frac{\partial}{\partial x} y = \frac{\partial}{\partial x} \sin(u)$ Substitute

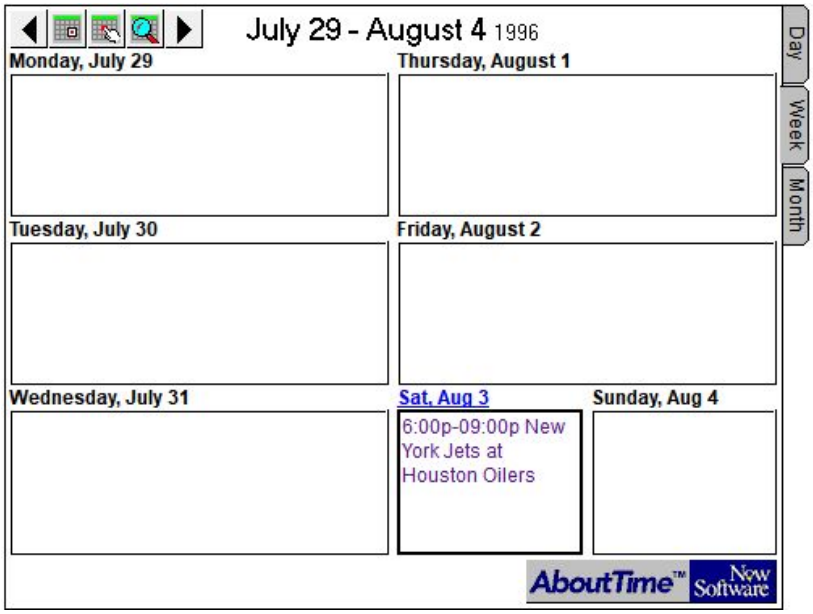
$\triangle \frac{\partial}{\partial x} y = \cos(u) \frac{\partial}{\partial x} u$ Simplify

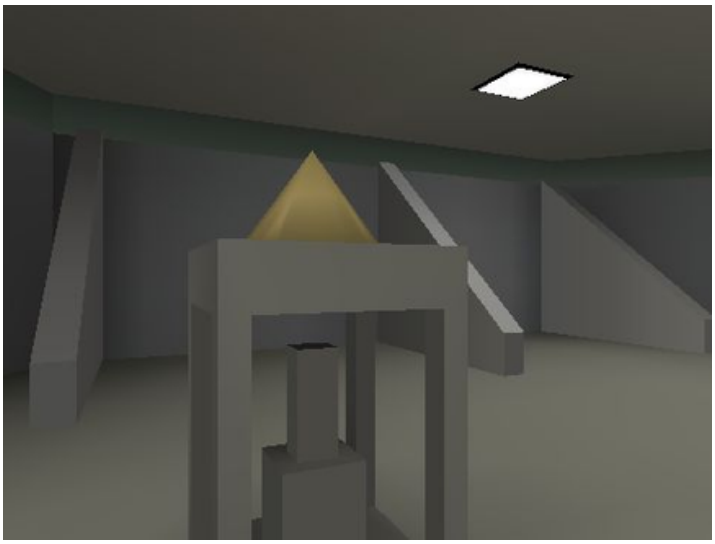
$\triangle \frac{\partial}{\partial x} y = \cos(x^2+3x-5) \frac{\partial}{\partial x} (x^2+3x-5)$ Substitute

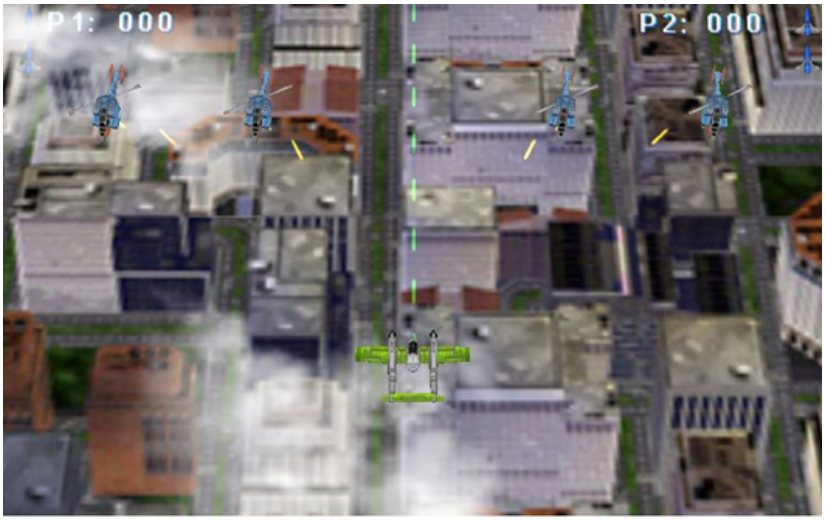
$\triangle \frac{\partial}{\partial x} y = \cos(x^2+3x-5)(2x+3)$ Simplify


Owner's Manual
... Insert batteries ...
Introduction Batteries Operation Tips Info

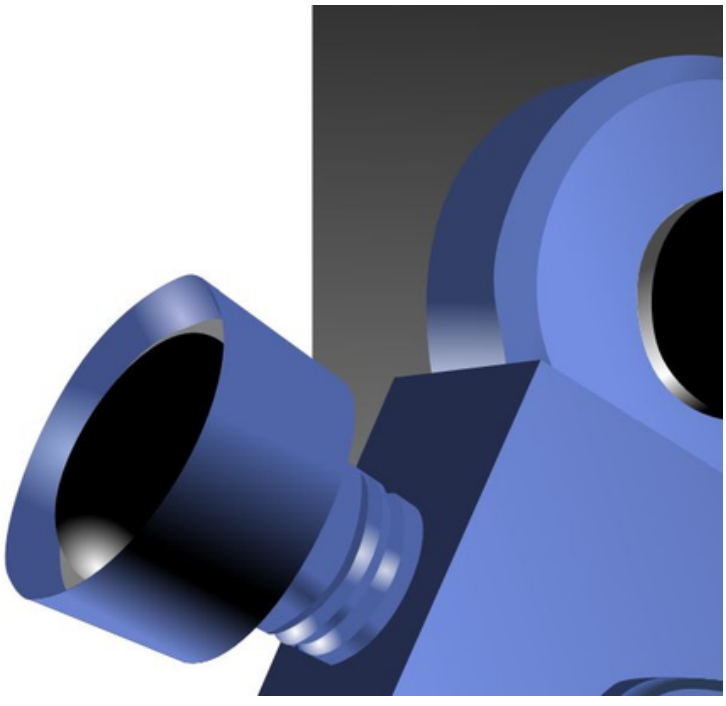

Saturday, August 10 1996
Title: Baltimore Ravens at New York Giants
When: 1:00 PM - 4:00 PM
Description: Preseason, Week 2
Televised on NBC
Day
Week
Month
AboutTime™ Now Software

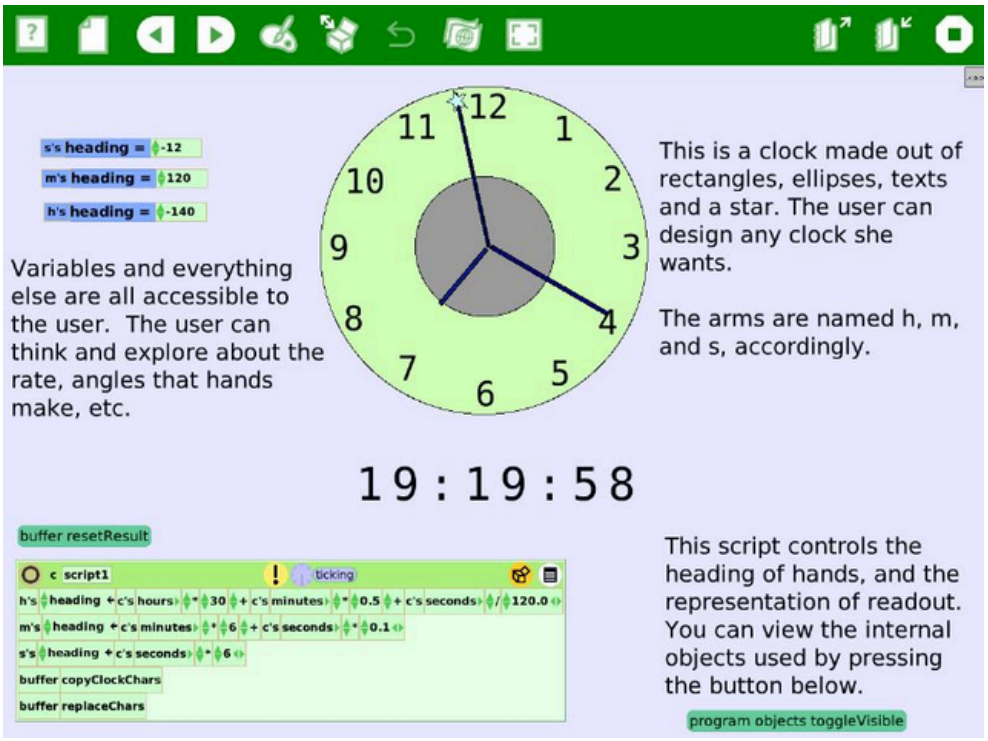

July 29 - August 4 1996
Monday, July 29
Thursday, August 1
Tuesday, July 30
Friday, August 2
Wednesday, July 31
Sat, Aug 3
Sunday, Aug 4
6:00p-09:00p New York Jets at Houston Oilers
Day
Week
Month
AboutTime™ Now Software

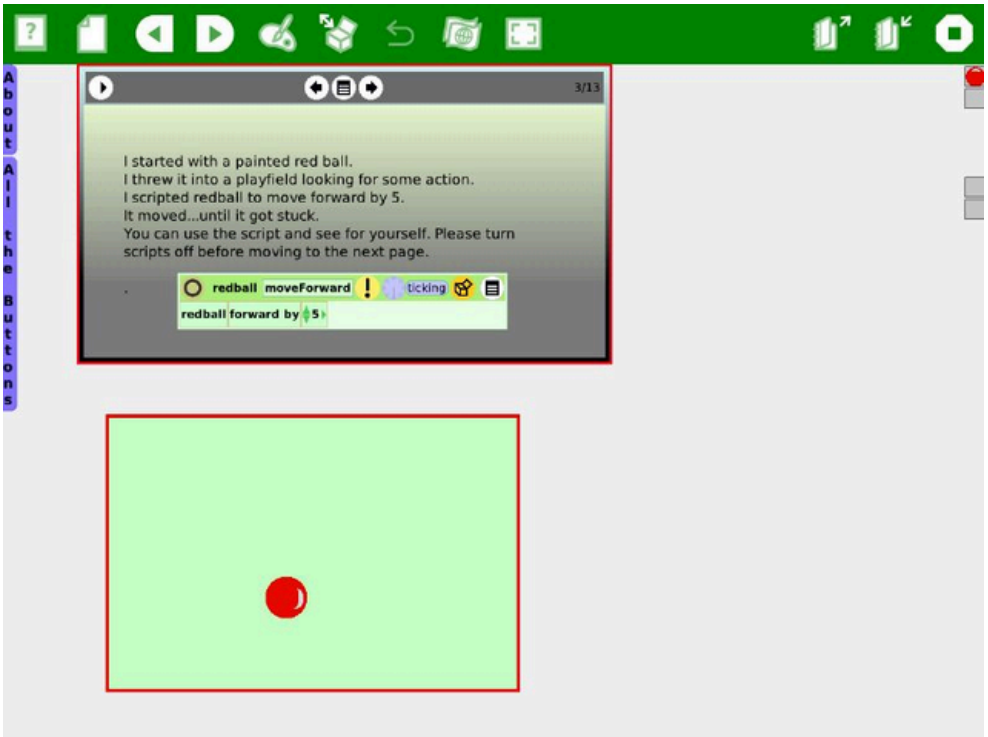


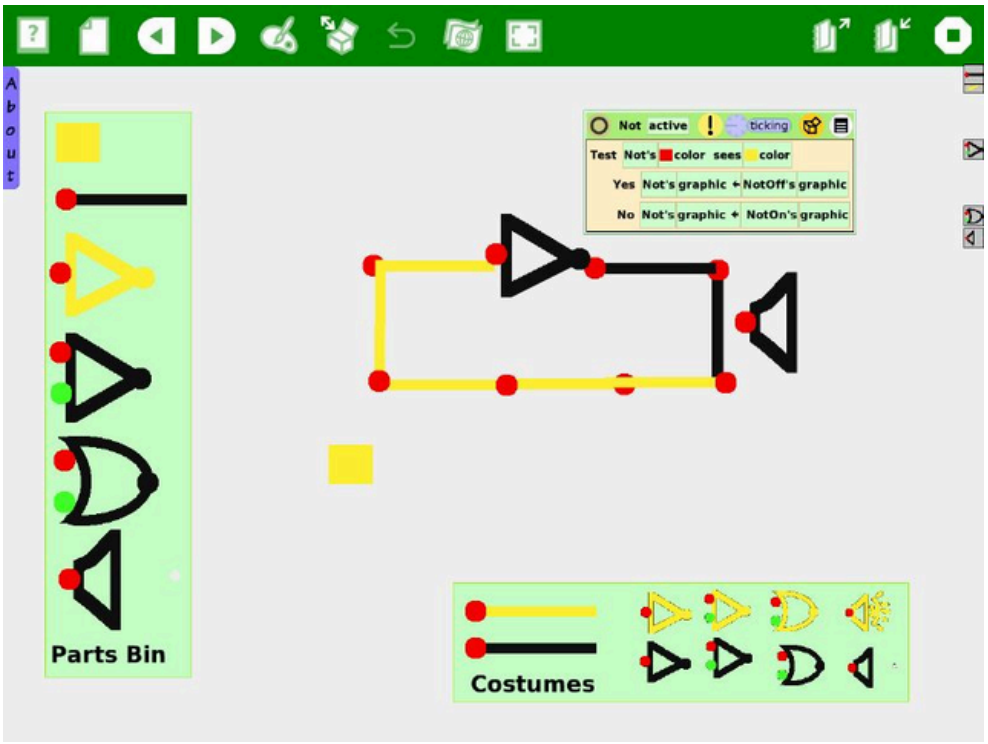

P1: 000
P2: 000

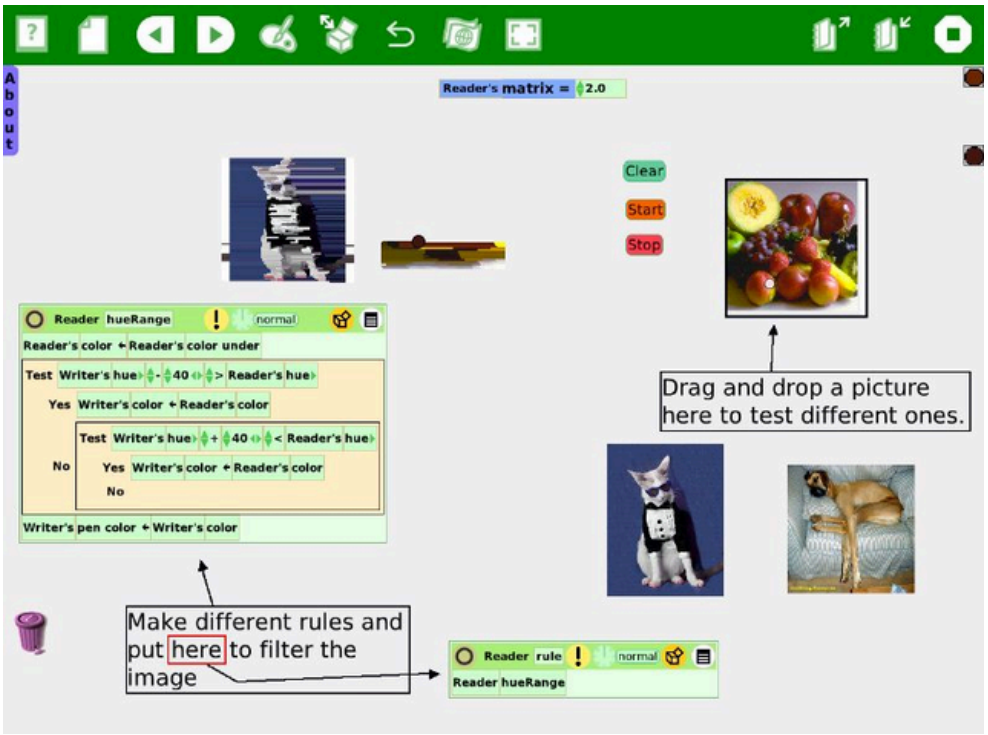
Cerwin-Vega!
ETER LEVEL CONTROL
ANGE LEVEL CONTROL

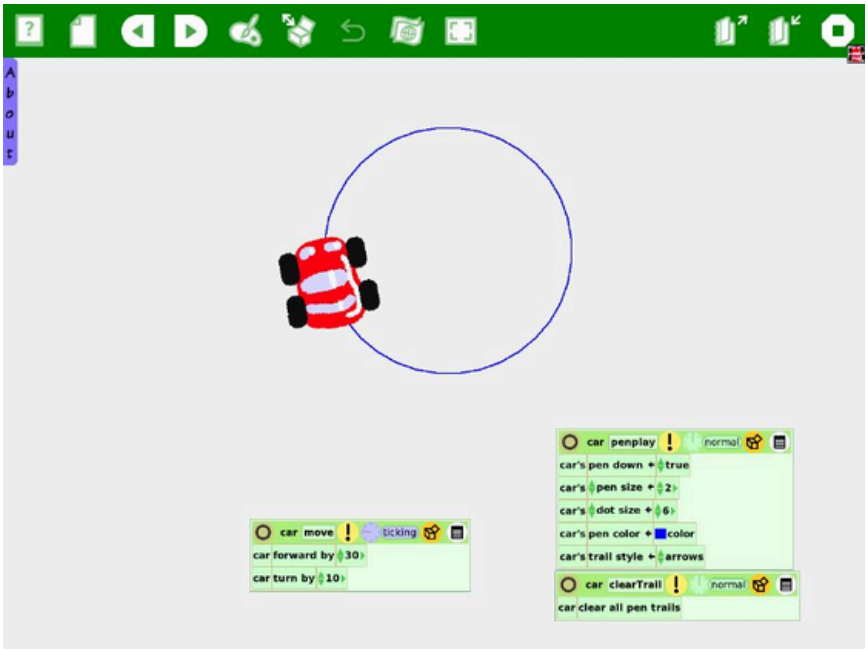



s's heading = -12
m's heading = 120
h's heading = -140
Variables and everything else are all accessible to the user. The user can think and explore about the rate, angles that hands make, etc.
12
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
This is a clock made out of rectangles, ellipses, texts and a star. The user can design any clock she wants.
The arms are named h, m, and s, accordingly.
19:19:58
buffer resetResult
c script1 ticking
h's heading ← c's hours * 30 + c's minutes * 0.5 + c's seconds / 120.0
m's heading ← c's minutes * 6 + c's seconds * 0.1
s's heading ← c's seconds * 6
buffer copyClockChars
buffer replaceChars
This script controls the heading of hands, and the representation of readout. You can view the internal objects used by pressing the button below.
program objects toggleVisible


About All the Buttons
3/13
I started with a painted red ball.
I threw it into a playfield looking for some action.
I scripted redball to move forward by 5.
It moved...until it got stuck.
You can use the script and see for yourself. Please turn scripts off before moving to the next page.
redball moveForward ticking
redball forward by 5

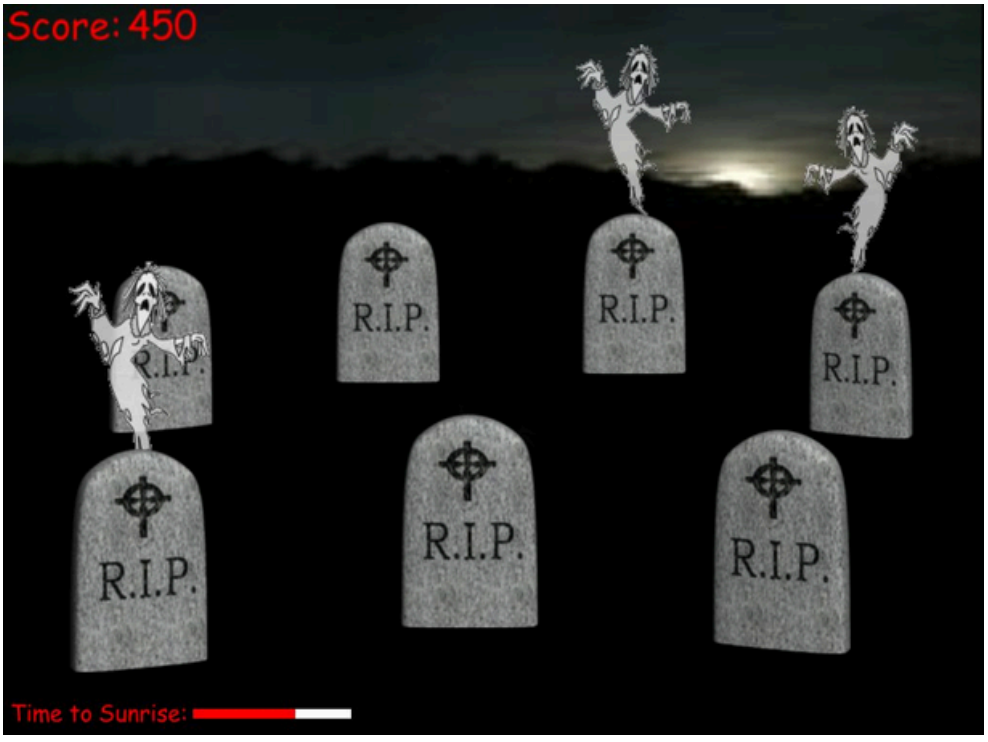

About
Not active ticking
Test Not's color sees color
Yes Not's graphic ← NotOff's graphic
No Not's graphic ← NotOn's graphic
Parts Bin
Costumes


About
Reader's matrix = 2.0
Clear
Start
Stop
Reader hueRange normal
Reader's color ← Reader's color under
Test Writer's hue - 40 > Reader's hue
Yes Writer's color ← Reader's color
Test Writer's hue + 40 < Reader's hue
No
Yes Writer's color ← Reader's color
No
Writer's pen color ← Writer's color
Drag and drop a picture here to test different ones.
Make different rules and put here to filter the image
Reader rule normal
Reader hueRange


About
car penplay normal
car's pen down ← true
car's pen size ← 2
car's dot size ← 6
car's pen color ← color
car's trail style ← arrows
car clearTrail normal
car clear all pen trails
car move ticking
car forward by 30
car turn by 10

novelty
Samsung
Yepp MP3
Player
click here
IN ASSOCIATION WITH
amazon.com
clicking opens browser

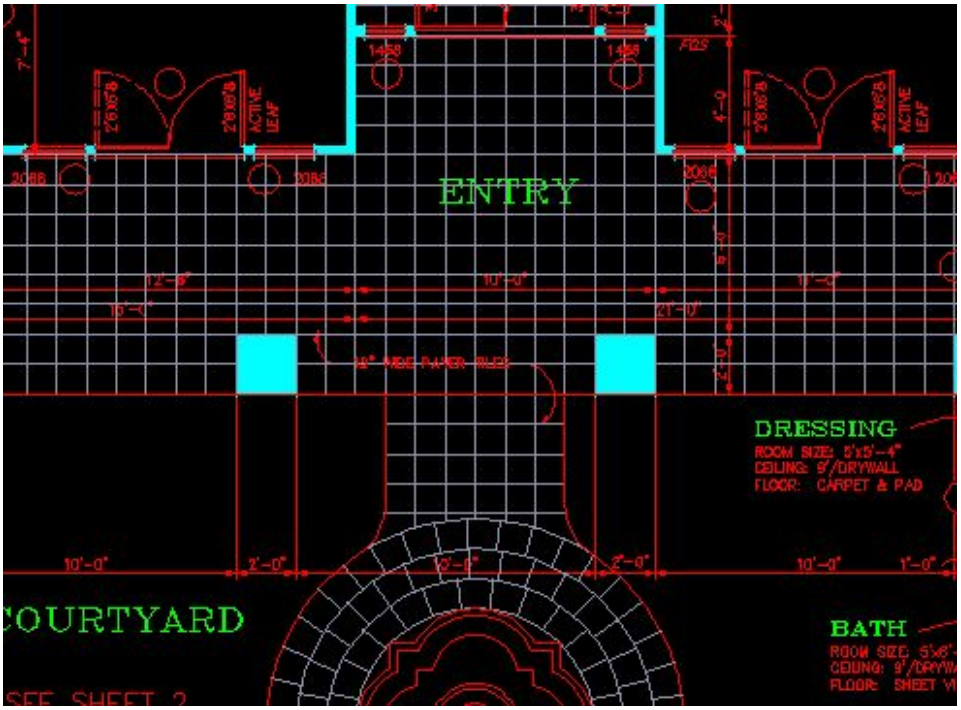
CONGRATULATIONS
The installation of FastBidX image viewer was successful.
Press the back button to proceed

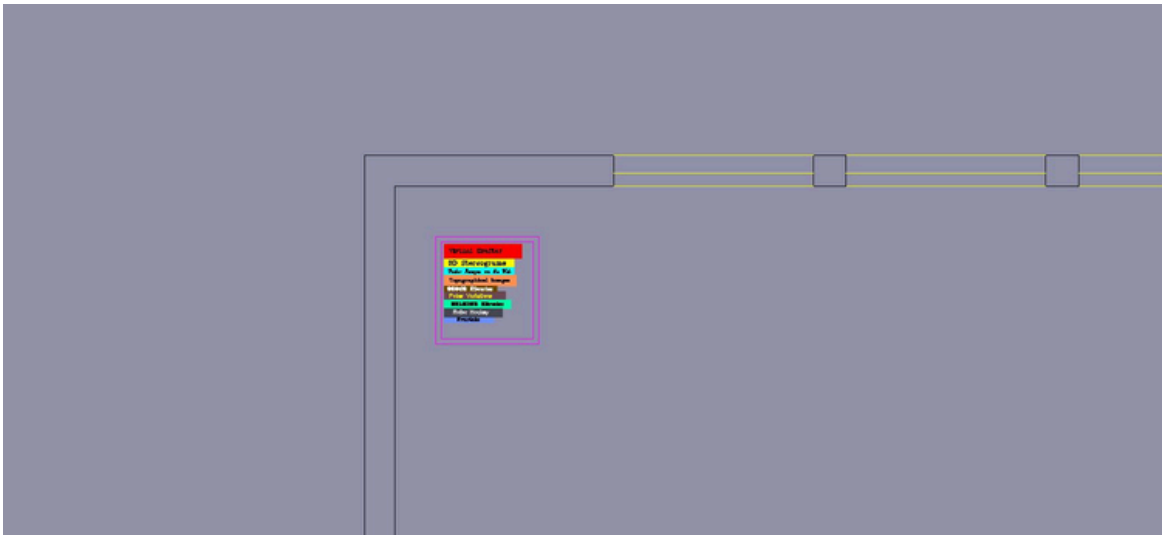

Score: 450
R.I.P.
R.I.P.
R.I.P.
R.I.P.
R.I.P.
R.I.P.
R.I.P.
Time to Sunrise:

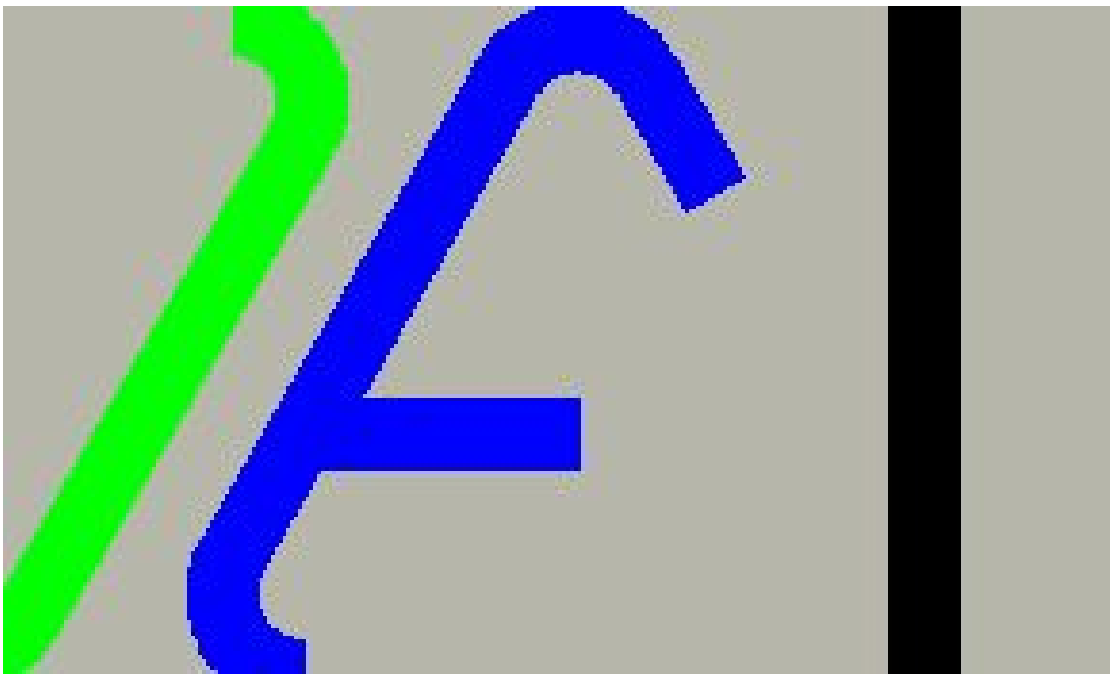
LEVEL
1 / 10
26,820
SUPER GUIDE
2
TOTAL
SCORE
0
BALL-O-TRON
7
FEVERMETER
x10
x5
x3
x2
MENU

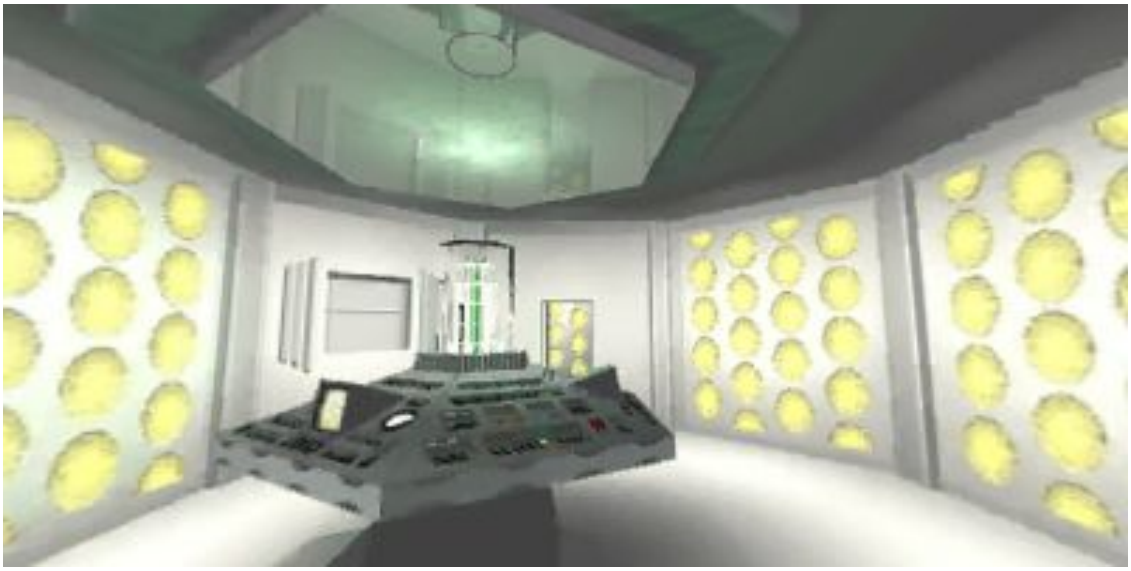
Chuzzle
23390
Hint
Menu
LEVEL 4

ROCKET MANIA!
5030
Level 4
12 to launch
1 collected
15
Easy
Normal
Hard
New Game

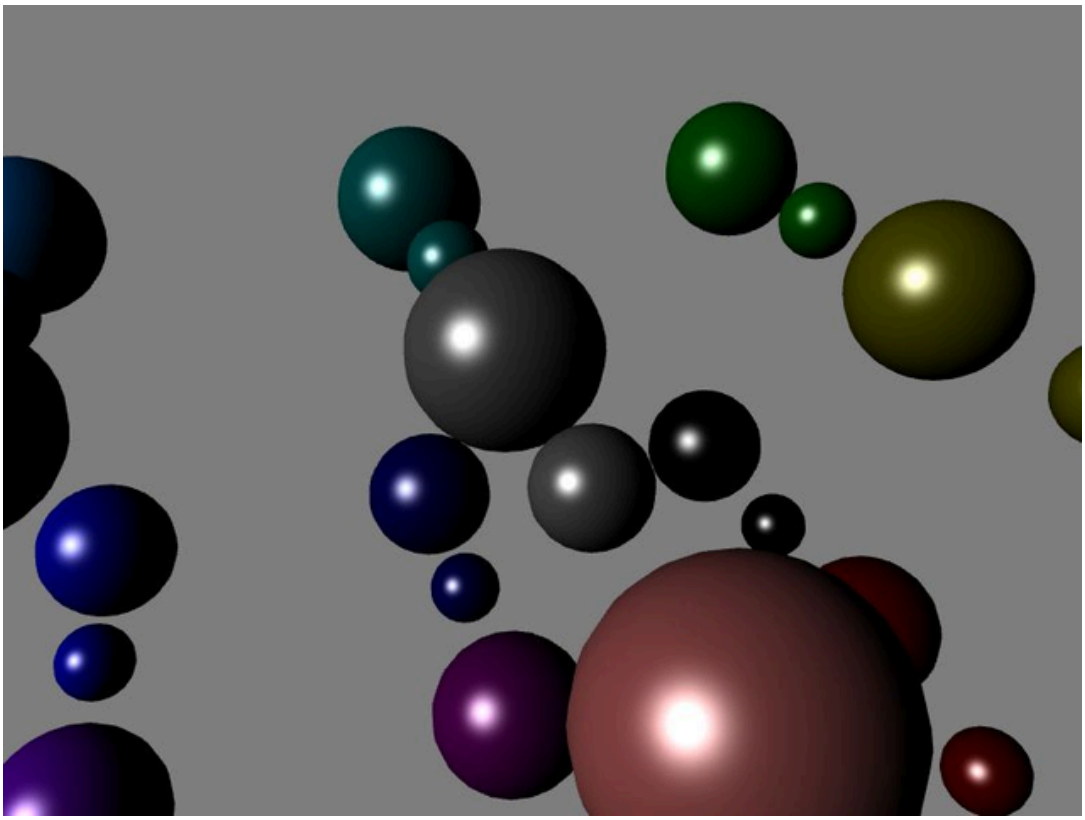

ENTRY
DRESSING
ROOM SIZE: 5'x5'-4"
CEILING: 9'/DRYWALL
FLOOR: CARPET & PAD
BATH
COURTYARD







THE VIRTUAL MUSEUM OF IRAQ
Ingresso
SALA ASSIRA
musica on
LAMASSU
Khorsabad
CARTA GEOGRAFICA
Avori di Nimrud
Copyright © The Virtual Museum of Iraq - All rights reserved - Credits - Backstage - Overview
Consiglio Nazionale delle Ricerche
Ministero degli Affari Esteri



home / gallery / v07873
Vector: 19, 29
intricad
intricad
Scan made by intricad, courtesy of MuseumGouda
Model data has been simplified for web viewing.
Actual models typicaly contain higher level of detail.
Scene created in JIG 3D
Drag to rotate.Scroll/Shift-Drag to zoom. Alt-Drag to pan, Ctrl-Drag to move lamp

Animations by MegaBitz

Features

High frame Rate

Achieves 30 frames per second sustained

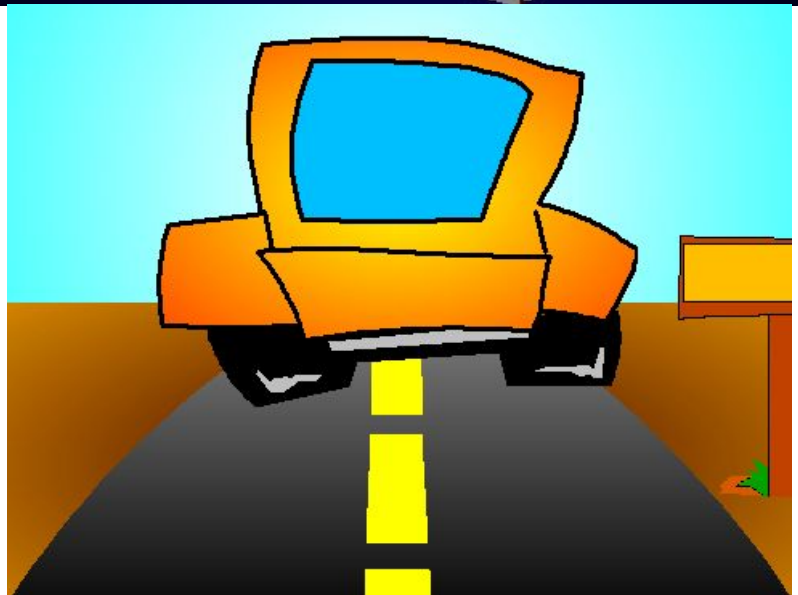
Create with

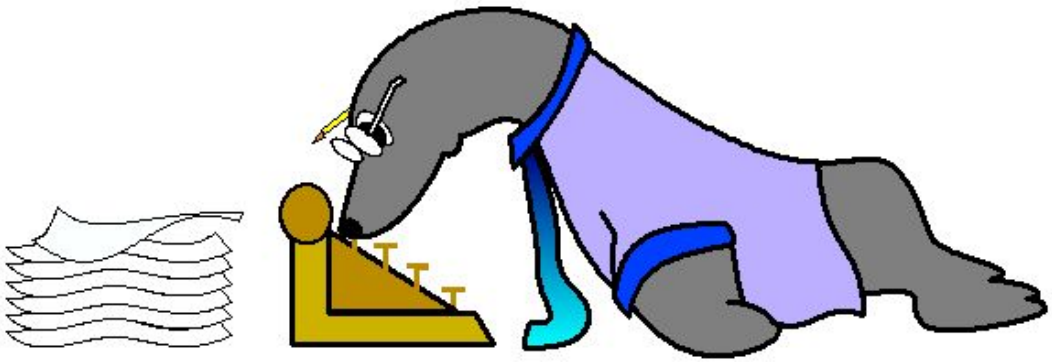
MegaDraw Professional

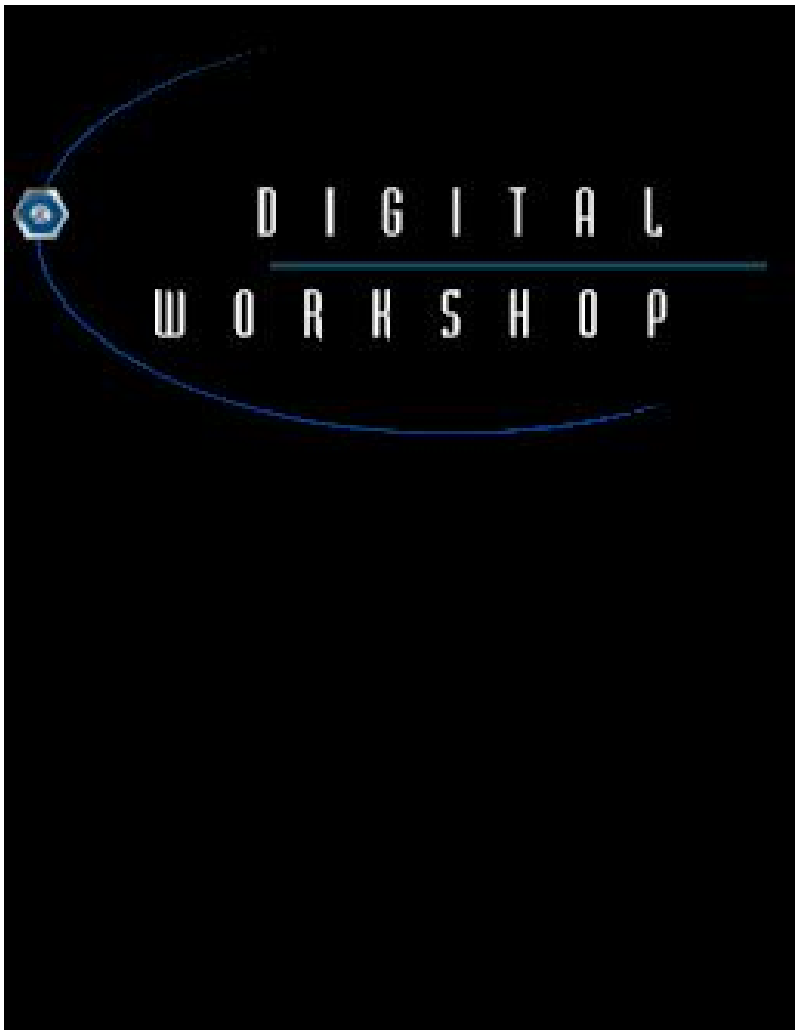
Display with

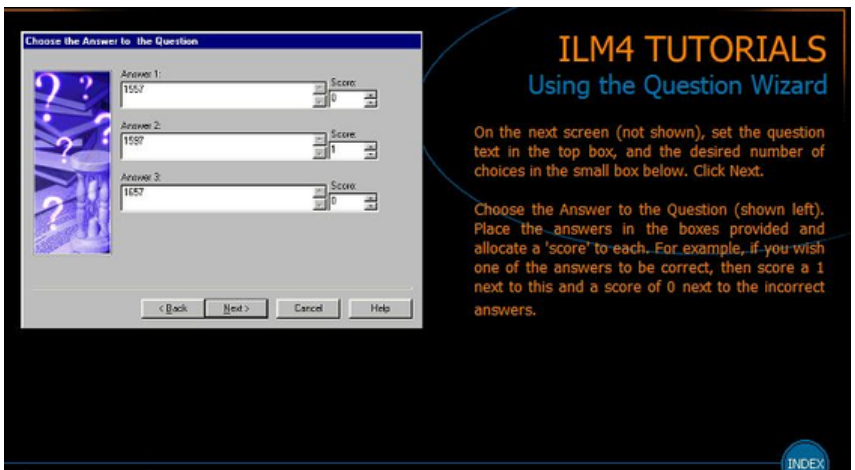
Web Browser Plug-In

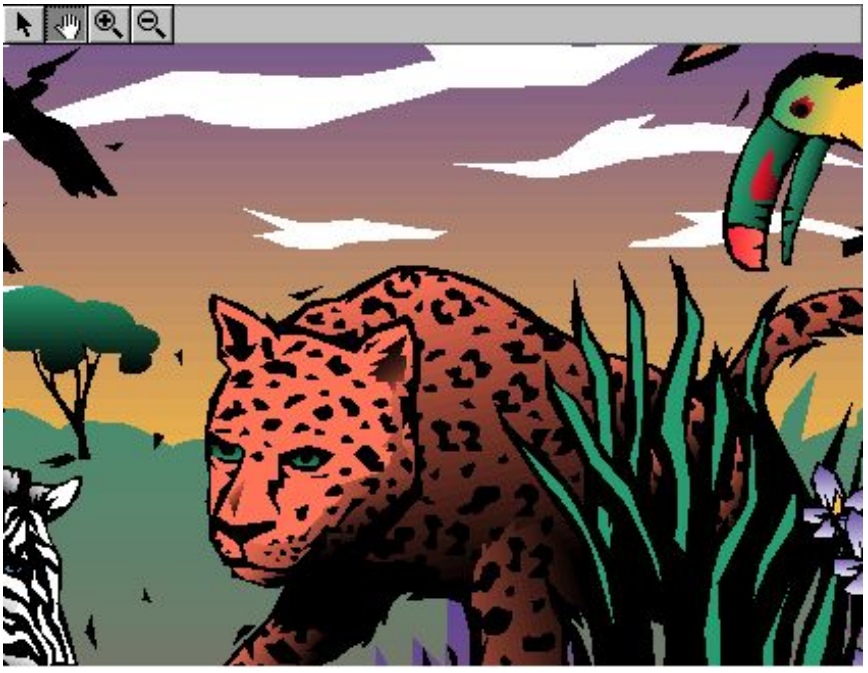
This Animation : 1,022 bytes

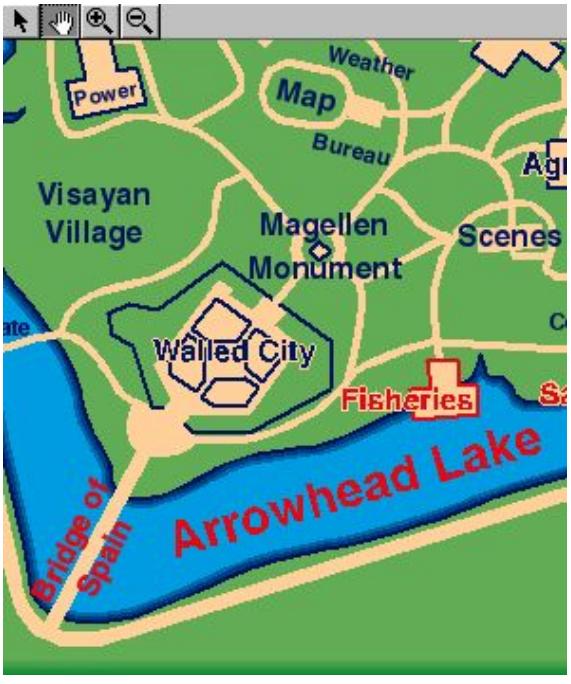


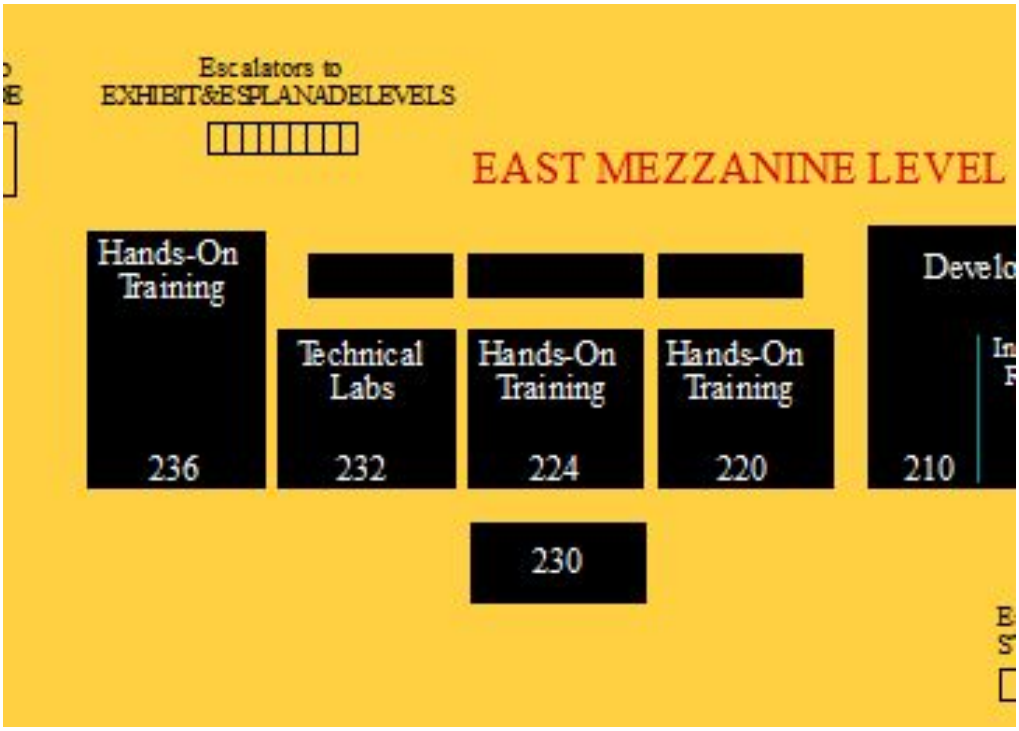


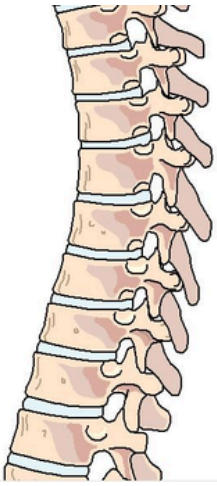

DIGITAL
WORKSHOP


Choose the Answer to the Question
Answer 1:
1557
Score:
0
Answer 2:
1597
Score:
1
Answer 3:
1657
Score:
0
< Back
Next >
Cancel
Help
ILM4 TUTORIALS
Using the Question Wizard
On the next screen (not shown), set the question text in the top box, and the desired number of choices in the small box below. Click Next.
Choose the Answer to the Question (shown left). Place the answers in the boxes provided and allocate a 'score' to each. For example, if you wish one of the answers to be correct, then score a 1 next to this and a score of 0 next to the incorrect answers.
INDEX




Power
Weather
Map
Bureau
Visayan
Village
Magellen
Monument
Scenes
Walled City
Fisheries
Arrowhead Lake
Bridge of
Spain


Escalators to
EXHIBIT&ESPLANADELEVELS
EAST MEZZANINE LEVEL
Hands-On Training
236
Technical Labs
232
Hands-On Training
224
Hands-On Training
220
Develo
210
230

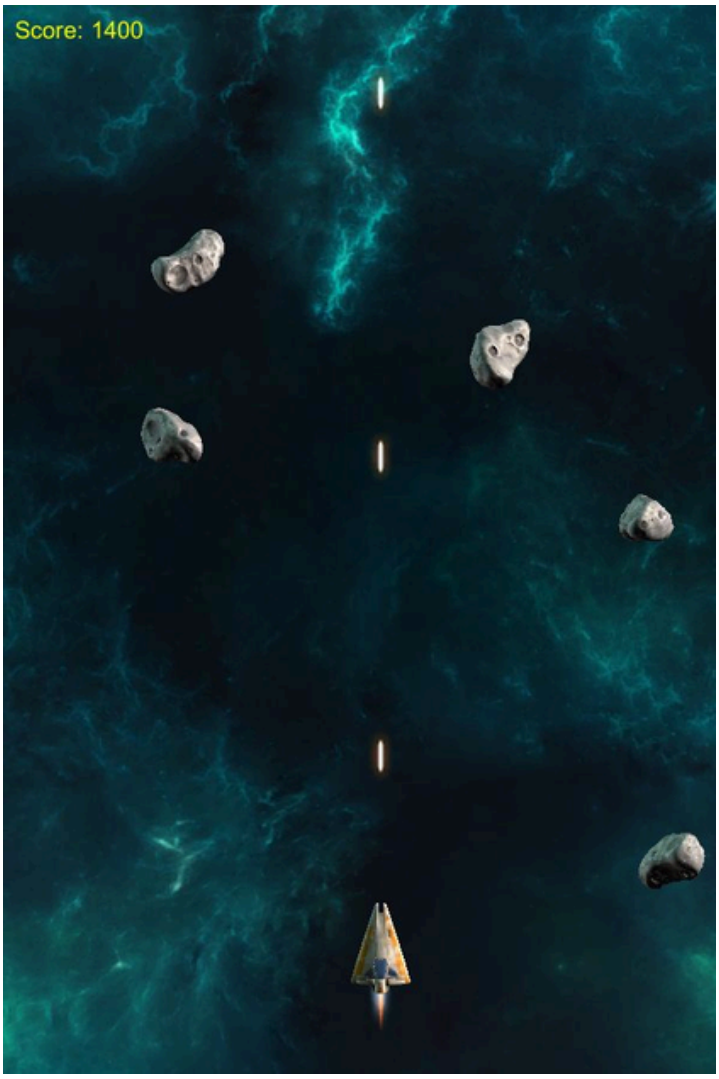


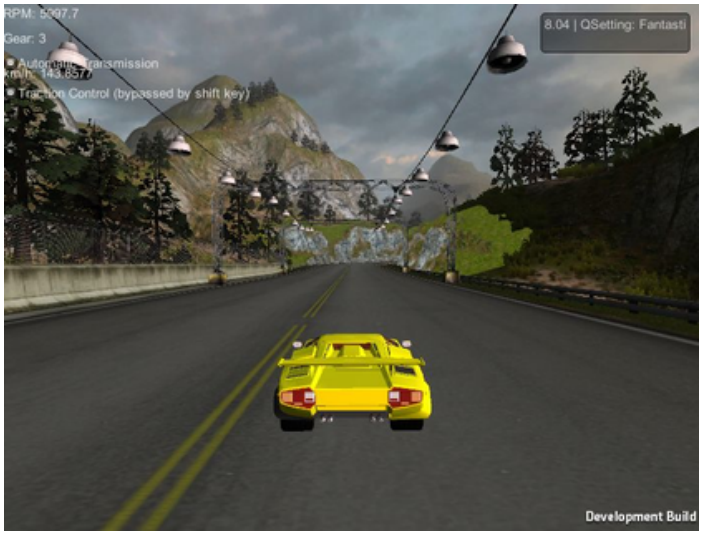
ASTRO POP
Level 4
34190 pts
CHARGING SUPA WEAPON
BRICK-O-METER
?
MENU

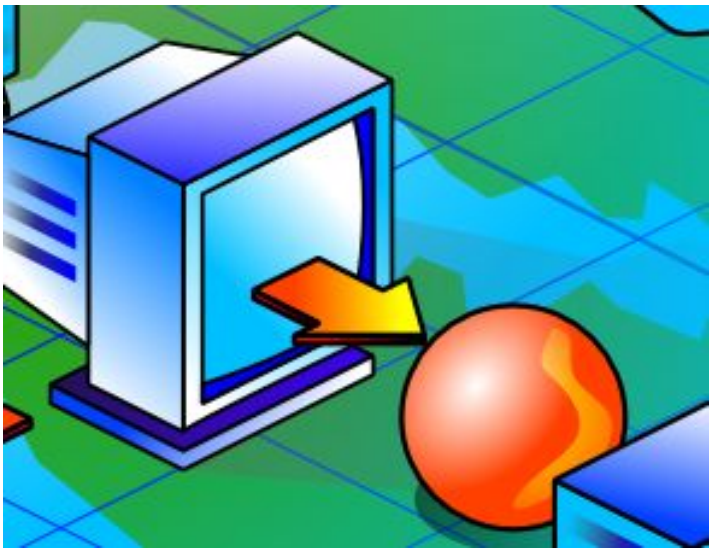
2125
3
MENU
HINT

Lex
18775 pts
Casual 1-4
Rat King (Boss)
PENNY
Best Words
ASTEROID
HEATERS
PEARLY
STEED
Enemy Attacks
Masticate
Envenom
Scramble
Attack
Menu

Ammo: 18/570
Alt: 0/17


Score: 1400


RPM: 5097.7
Gear: 3
8.04 | QSetting: Fantasti
Development Build



La caída de Flash Player

A medida que Flash se convirtió en una de las tecnologías web más utilizadas, la prisa por usarlo con fines maliciosos fue enorme. Resultó que Flash era una tecnología bastante vulnerable a la explotación, con literalmente cientos de vulnerabilidades de seguridad que abrir. Macromedia se apresuró a tapar todas las vulnerabilidades posibles, pero cada vez que conseguían eliminar una, se encontraban tres más. Como resultado, Flash casi siempre estaba en un estado de vulnerabilidad constante.

Flash nunca tuvo un rendimiento óptimo. Si bien los gráficos vectoriales eran excelentes para el tamaño de archivo, los ordenadores tenían que realizar la pesada carga de calcular y dibujar esos gráficos a partir de esas líneas. Esto requería muchos cálculos matemáticos, lo que consumía mucha potencia de CPU. Los ordenadores más débiles solían ser conocidos por no ser muy buenos para ejecutar Flash, lo que resultaba en que muchos juegos tuvieran configuraciones de "calidad" que simplemente utilizaban cálculos matemáticos más rápidos y menos precisos para dibujar los gráficos.

Además, Adobe adquirió Macromedia y toda su biblioteca de software en abril de 2005 por 3.400 millones de dólares. Si bien Adobe por sí solo no desestimó Flash, sí se encareció mucho el desarrollo de contenido Flash una vez que se incorporó a la línea Creative Suite de Adobe, y las actualizaciones de Flash se volvieron más frecuentes y complejas.

Sin embargo, Flash siguió creciendo, y en un día de 2007, Steve Jobs anunció el iPhone y cambió el mundo de la informática para siempre. Durante los tres años siguientes, los teléfonos inteligentes y las tabletas basados en arquitecturas distintas a las de una PC comenzarían a dominar el mundo de la tecnología.

Aunque esto no fue suficiente, se necesitó una carta específica del propio Steve Jobs para impulsar el declive de Flash. "Reflexiones sobre Flash", publicada el 29 de abril de 2010, criticaba el rendimiento, la estabilidad, la seguridad y un poco Fiable y consumia bateria y fallos de seguridad y No apto para pantallas táctiles,flash fu diseñado para la era PC y el raton; no funcionaba bien con interfaces "multi-touch" que no tienen el concepto de "hover" (pasar el cursor por encima). y la naturaleza propietaria de Flash (sin mencionar que el ecosistema de Apple era igual de malo, o incluso peor), negándose a permitir herramientas o aplicaciones basadas en Flash en sus servicios o dispositivos.

A pesar de la hipocresía, era en gran parte cierto. Los problemas de rendimiento y seguridad eran el doble de graves en procesadores móviles, con problemas de rendimiento y duración de la batería al intentar ejecutar contenido Flash. Existía una versión oficial de Flash disponible para Android, pero no funcionaba bien ni siquiera con sus propias optimizaciones para móviles.

El estándar HTML5 también se estaba desarrollando en esa época. En la época de los plugins web, las computadoras y los navegadores no tenían el margen de maniobra necesario para un contenido interactivo de alta calidad. Pero en el rápido progreso de la tecnología, los navegadores ahora podían permitirse la potencia de procesamiento necesaria, y el estándar HTML5 se desarrolló junto con CSS3 y nuevas versiones de JavaScript para permitir contenido atractivo e interactivo sin necesidad de un plugin, que pudiera compartirse entre todos los navegadores. Se introdujo en 2008, pero se finalizó en 2014, con la integración en los navegadores poco después: YouTube cambió su reproductor de vídeo Flash original a uno basado en HTML5 en 2015.

Si bien los juegos y animaciones Flash seguían siendo bastante populares —incluso en 2018, podían alcanzar decenas de miles de visualizaciones—, el verdadero ganador del mercado de los juegos casuales eran los teléfonos móviles. Si bien los teléfonos fabricados por Nokia antes de 2007 tenían sus propios juegos, la torpeza y la falta de potencia de estos dispositivos hacían que estos juegos fueran demasiado simples y, a menudo, difíciles de jugar, con alguna que otra excepción aquí y allá.

El lanzamiento del iPhone, seguido con el tiempo por los teléfonos Android, revolucionó el sector por completo. Estos teléfonos, equipados con procesadores modernos, ofrecían potencia de sobra para juegos complejos. Este mercado móvil ha generado decenas de miles de millones de dólares desde principios de la década de 2010. Muchas estrategias popularizadas por la era Flash, incluyendo géneros como defensa de torres, escape the room, juegos inactivos e incluso roguelikes, alcanzaron una popularidad masiva al adaptarse al formato para smartphones.

Estos mercados se vieron favorecidos por la aparición de motores de juego gratuitos. Si bien Flash era una de las formas más sencillas y universalmente compatibles para que los desarrolladores independientes crearan y compartieran juegos en la web en su época, se estaban desarrollando en internet motores más capaces, potentes y económicos precisamente para ese propósito. Desde Construct hasta GameMaker, pasando por Godot y Unity, prometía ser el único motor necesario para la creación de juegos, y su compatibilidad con más plataformas, como las móviles mencionadas anteriormente, era solo la última pieza del rompecabezas.

Samsung apoyo a flash aunque ya enfrentaba problemas de seguridad desde 2005 cuando Adobe adquerio Macromedia y sus programas famosos y ahi todo cambio estos años en internet,

En 2013, la mayoría de los plugins web llegaron a su fin debido a la pérdida de compatibilidad con los plugins NPAPI; Flash recibió una suspensión de ejecución debido a su uso generalizado. Con el mercado de los juegos casuales dominado por los teléfonos móviles, HTML5 logrando finalmente reemplazar los plugins web en los sitios web, Flash siendo suplantado en el mercado de desarrollo independiente por otros motores, y los propios navegadores volviéndose en contra del formato de plugin, era solo cuestión de tiempo antes de que la obsoleta plataforma finalmente llegara a su fin.

Flash cayó mucho a lo largo de la década de 2010. Dejemos que las personas que lo vivieron digan su versión de por qué.

Tortilla5

Es un hijo de puta,luego le vino el karma Bueno me sarpe con eso, pero fue muy hijo de puta en decidir matar a flash player

criti

Pues no solo Apple también Microsoft Es por las inseguridades que traía

theospecial222

Eso es mentida Tengo la muestra abajo
Usaba un portátil Apple para jugar a juegos flash como Friv cuando tenía 6 años
Yo vivi la época flash

otherpbskidsfanon

steve jobs? en ante Octubre 2011? y porque lo prohibió? Y yo no Ando Mac, ando Windows, otro mio anda Linux

henryelargyt

Me parece una pendejada

jresusitor

mi opinion es la siguiente es que si steve jobs hizo que borraran una de las mejores app o programas mas utilisados porque al dia de hoy todo practicamente todo esta hecho con ia casi todo pero pero si no fuesen borrado el flash player todavia siguiria funcionando es mas hasta estaria actualizado pero para mi fue mala opcion que borran el flash

jazzoiicious

Que tenía razón

JamelBurger

ta bien

leonremingcolt

no sé al principio me parecio como imprudente
pero con el tiempo me iba dando cuenta que tenia razón
flash era una plataforma inestable y que pecaba demasiado con el tema de la seguridad
y al parecer Adobe no tenia interes en buscar alguna solución si quieraaun asi a pesar de eso
es una plataforma que le tengo mucho cariño

TheFotty

Sí, pero la verdadera razón por la que Flash murió fue que Apple nunca lo soportó en iOS. El iPhone y el iPad fueron un éxito enorme cuando salieron y nunca tuvieron un plugin de Flash. Los sitios web empezaron a ver mucho tráfico desde esos dispositivos y las cosas no funcionaban bien, así que empezaron a alejarse de Flash. Flash no era solo para animaciones de dibujos animados. Algunos sitios web estaban construidos completamente con Flash, con formularios rellenables y bases de datos, etc...
Flash era un queso gruyere en términos de vulnerabilidades, pero eso no es lo que realmente lo condenó.

Hugh_Jass_Clouds

Incluso en el 2007 Flash se estaba muriendo, y era odiado a más no poder por su horrible seguridad. Salía una falla nueva cada semana en esa época. No es que Apple no lo soportara. Es que simplemente no valía la pena soportarlo.

monkeyjay

No hay nada que lo haya reemplazado. Yo todavía uso Flash (ahora Animate) profesionalmente para hacer animaciones y lo he usado por más de 20 años.
Dejé de usar scripting después de que cambiaron a la fuerza a ActionScript 3.0. Nunca fui programador, pero el 2.0 era básicamente inglés sencillo y podía hacer algunas funciones básicas para mejorar mis animaciones, pero el 3.0 no era intuitivo para mí y nunca lo usé. Y una vez que murió el Flash Player, de todas formas solo estaba exportando videos, así que el scripting era irrelevante.
Tu mejor opción para animación es aprender After Effects. Tiene un millón de veces más soporte y tutoriales, y es mucho, mucho más versátil que Flash/Animate. Pero también es mucho más complejo para empezar.
Sigo usando Animate profesionalmente porque realmente no ha sido reemplazado en términos de una herramienta de animación rápida y completa.

__theoneandonly

Steve Jobs dijo en esta carta que cambiarían de opinión si Adobe les mostraba una versión de Flash que funcionara bien en los iPhones, y dijo que no podían.

Derped_my_pants

No recuerdo que Android soportara Flash.

michalakos

No puedo recordar los detalles específicos, pero básicamente necesitaba "tomar control" de las funciones en tu navegador para mostrar su contenido. No había forma de evitar eso con Flash, así fue diseñado para operar. Y al darle control a tu navegador, permitías que partes maliciosas tuvieran la oportunidad de usar ese control para obtener datos de tu navegador, instalar extensiones, etc.

LousyMeatStew

En pocas palabras, no era tanto que Flash tuviera vulnerabilidades de seguridad, sino que Flash era la vulnerabilidad de seguridad.

Yglorba

También vale la pena señalar que Apple tenía un incentivo inherente para intentar acabar con Flash, ya que todo su modelo de negocio dependía de controlar lo que la gente puede hacer en iOS. No querían, ni de broma, un futuro donde las páginas web (sobre las que no tienen control ni sacan tajada) reemplazaran la App Store.

Claro que tenían muy buenos argumentos para deshacerse de él, como la gente ha mencionado arriba. Pero la razón por la que Steve Jobs fue, específicamente, el que hizo esos argumentos fue porque él también tenía una razón de negocio para querer que Flash muriera.

Particular_Ad_9531

Me encanta cómo Reddit habla de Apple porque siempre hay algún comentario con muchos votos positivos como "¡Apple mató Flash porque son unos codiciosos anticompetitivos que tienen que controlarlo todo!" cuando la respuesta real siempre es algo benigno como "Apple se dio cuenta de que los consumidores no querían un celular con una batería de una hora que se calentaba más que una tostadora, que era la única forma de soportar Flash en ese momento"

ed7coyne

No creo que esto sea cierto. ¿Por qué no pudieron implementar un flash player en nacl/webassembly/webgl/asm.js/etc...? Puedes cambiar la implementación de algo sin abandonar la funcionalidad de esa cosa. Estas tecnologías existen, pero lo que falta es algo con la experiencia de usuario de Flash. Literalmente, los niños podían descargarlo y crear animaciones, juegos, etc., muy fácilmente (fuente: yo era adolescente y lo hacía)

harmar21

porque toda esa tecnología simplemente no existía en los 90/principios de los 2000. Las computadoras y los navegadores eran mucho más lentos y no podrían renderizar esas cosas.

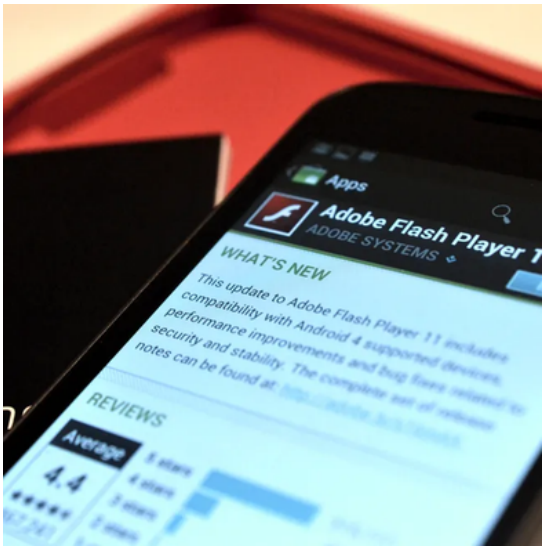
¡Demonios!, ni siquiera podías reproducir un video sin algún tipo de plugin.

NaturalCarob5611

Adobe lo abandonó porque los navegadores dejaron de soportarlo, y los navegadores dejaron de soportarlo por las vulnerabilidades. Los navegadores no estaban en posición de hacer nada con las vulnerabilidades porque el código de Flash Player estaba fuera de su control, así que hicieron lo que pudieron para proteger a sus usuarios y dejaron de permitir que se ejecutara en sus navegadores. Una vez que los navegadores dejaron de permitirlo, a Adobe no le quedó mucho que hacer más que abandonarlo.

MisterBilau

Demasiado lento, demasiado pesado, demasiado peligroso. Ahora tenemos alternativas mucho mejores que pueden hacer todo lo que podía hacer y más, y que lo pueden hacer más rápido, con menos energía y de forma más segura.



Android apoyo a Flash Player en sus dispositivos moviles en 2010 y otras como Meta Facebook y otras empresas no prohibieron Flash Player en esa decada aunque Apple es el responsable de la muerte de flash player

Apple no permitio flash player

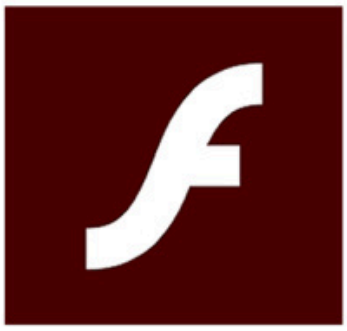
pero Android si permitio Flash Player

Adobe anunció en noviembre de 2011 que dejaría de desarrollar Flash Player para navegadores móviles, enfocándose en su lugar en aplicaciones nativas y HTML5. Tras el lanzamiento de la versión 11.1 para Android y BlackBerry, la empresa cesó el soporte activo, marcando el fin de la era Flash en la navegación móvil tras las críticas de Apple.

Android apoyo a Flash Player y otras empresas como microsoft y todo apoyaron pero Apple ya no apoya

aunque se podian descargar versiones APK en Android en versiones nuevas pero en paginas web no oficiales y otro los ausuarios de Apple tuvieron una mejor idea usar Puffin Browser y dolphin ambos ayudaron a reproducir contenido multimedia y juegos y ver contenido interactivo como juegos y animaciones Web

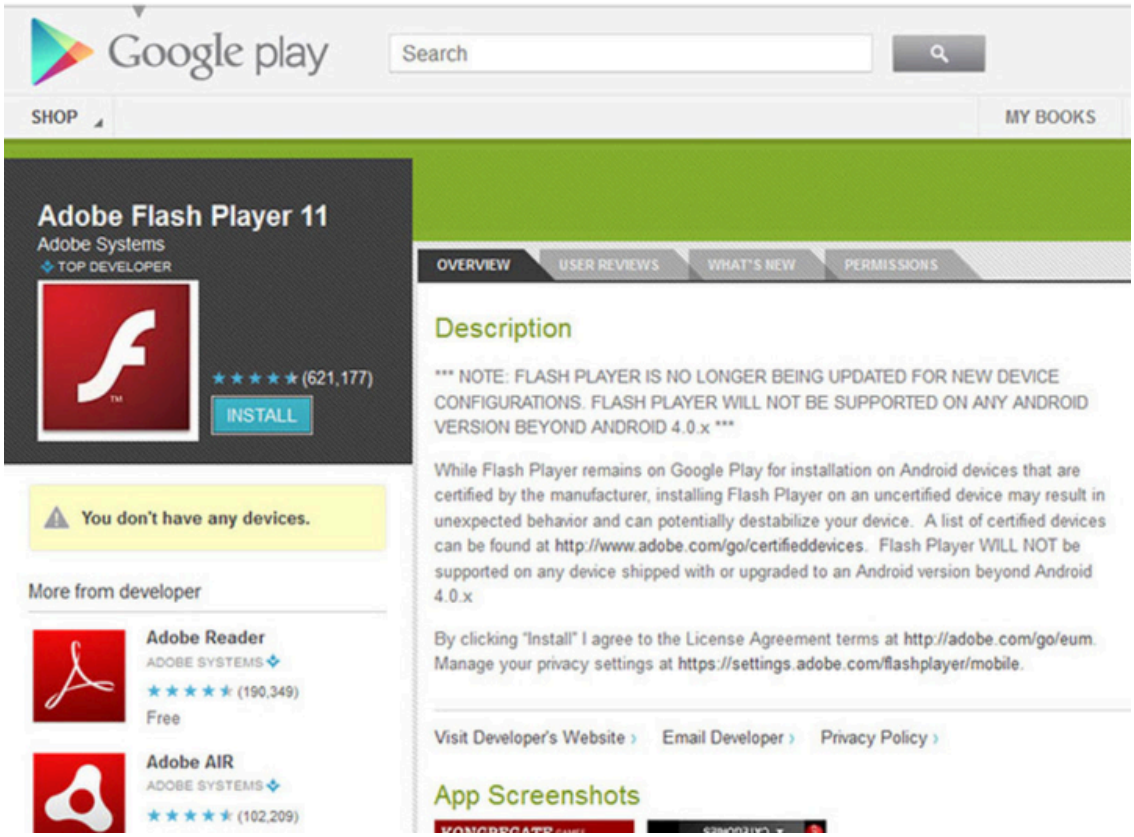
Adobe desarrollo mas versiones de flash player en PCs y Laptops como Windows y linux y Mac



Blackberry pionera en los smartphones utilizaban Macromedia Flash y vinieron las primeras tabletas tactiles en los finales de los años 90 a principios del año 2000 y 2010.

La era Movil apoyaron a flash player en esas decadas de los años 90,2000,2010 y otras mas decadas.

Aunque Apple rechazo a flash player en sus dispositivos moviles en 2010.



este es el mensaje sobre que adobe dejara desarrollar mas versiones actualizadas de Flash Player en android en 2011 hasta 2012 fue retirada en la Google Play tras las criticas de Apple y steve jobs en 2010.

nunca no olvidaremos que flash player fue apoyado en 2010 en la era movil aunque adobe ya no desarrollara mas versiones de flash en 2011 y hasta 2012 marcando el fin de la era movil

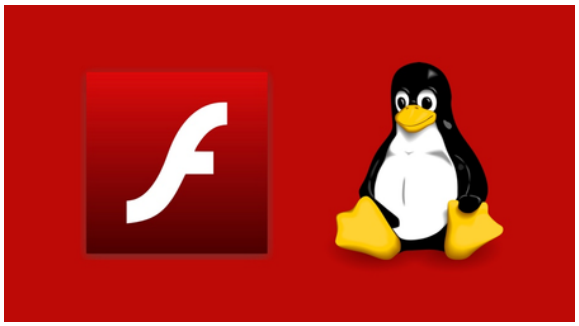
Microsoft apoyo a Flash player en 2010 para garantizar y ya preinstalado en PC y Laptops y todo con flash

Microsoft

aunque Microsoft dijo que ya tenia Malware y virus malicioso eso asi que las PCs y laptops se le apagen sola y se vuelvan a prender sola los dispositivos y otro bloquearon en 2016 y hasta 2017 y esto hasta 2020 llego su fin y en 2021 bloquearon flash en navegadores web y migraron otras tecnologias modernas y seguras.

prime video

Amazon prime video permitio flash player en 2010 usadolo al plugin como un reproductor de la web player version y todo funciona aunque en el año 2016 y 2017 y hasta 2020 y 2021 fue forzado a migrar otras tecnologias modernas y nuevas como el HTML5 y todo.



2010, Adobe impulsó el soporte de Flash Player en Linux con el lanzamiento de la versión 10.1 (beta y final), la cual trajo mejoras significativas en rendimiento, estabilidad y fiable,aceleración de video por hardware Esta versión mejoró la integración en navegadores web y el uso de webcam, siendo un pilar clave en esa época dorada de la era flash

otras empresas tecnologicas apoyaron a Flash Player en 2010 y dejararon de soportar en sus sistemas operativos y tambien los navegadores web en 2020 hasta 2021

Los usuarios de internet comentaron esto sobre esta de adobe dejaria de desarollar versiones nuevas de flash player para la era movil

Urko

Decisión lógica y acertada. Al hilo de esto, hay alguna manera de deshacerse de las actualizaciones de Flash en terminales android?

Jordi Ceballos

Una lástima. La idea de desarrollar aplicaciones para móviles con Flex en un entorno multiplataforma tenía buena pinta, pero no ha podido ser. Nosotros lo probamos en un proyecto, y tuvimos que descartar el uso de Flex Mobile por dos motivos:
1- El runtime de Adobe AIR no funcionaba en todos los dispositivos Android, únicamente en los de gama alta, lo que es una seria limitación.
2- El rendimiento de un mismo algoritmo de routing ejecutándose en ActionScript era del orden de unas 10 veces más lento que haciéndolo diréctamente en Java.
Saludos.

chaky

La verdad es que se ha inundado todo con noticias supersensacionalistas, aquí os dejo otro enfoque de la noticia más profundo.

Gorki

#031 Pablo Roca ¿Donde dice Enrique aqui, que Apple defienda el software libre?
Enrique dans no dice Apple pero dice Jobs, que hasta hace poco venía a ser lo mismo. Ne molesté en copiar textualmente la frase:
“un tal Steve Jobs” tomó la decisión de no incluir Flash en sus dispositivos porque era propietario,…..»
Pinso que Enrique en su legitima admiración de a Apple como compañía, pierde un poco su espíritu crítico

IVZ

Google hace una prueba de un coche autoconducido, y de esta noticia recomendamos el cierre de las autoescuelas.
No hay en el mercado ningún software para realizar animación 2D como Flash, o ¿tu conoces alguno?, como publicamos este contenido en la web si no es con flash player.
Los fabricantes de software puede ser que fabriquen un producto que se visualice en el browser sin necesitar player de flash, en el canvas de HTML5, pero hoy no existen.
Entiendo que para escribir textos en la web colgar fotos o vídeos no es necesario flash, pero no olvidemos que flash acabo con las tiranías de los servidores de vídeo, recordáis a real player, por eso lo eligió youtube.
Pero hay otras cosas que en su día hizo Director y luego Flash que no hay nada que lo sustituya.
Hoy recomendamos que cierren las autoescuelas pero no damos otras opciones.

flash :)

Si bien flash dejará de ser un ¿estándar? para dispositivos móviles, la inercia que todavía tiene debido al enorme número de móviles activos que sí lo soportan, hace que el tiempo que queda hasta ver su sustituto (html5) sea a día de hoy laaaargo ;)
Saludos.

Squadron

No importa que Windows ponga el navegador que quiera, igual no lo usamos… Somos Chrome corazon!!! y Chrome ya trae el Flash Player de forma nativa jijiji…
Y que Steve Jobs se meta con su iPod a su tumba, ese quiere hacer en el area de los moviles lo mismo que Bill gates en el de los Sistemas operativos…

Greg

Yo no soy un gran partidario del flash. Creo que puede ser un auténtico dolor en el culo; pero hoy por hoy, si nunca fue necesario en determinados ámbitos en los que se abusaba de su uso y está cada vez más suoerado por alternativas razonables y estándar, es la única forma de preparar determinadas interacciones. Creo que no durará mucho y que la consolidación del html 5, del css 3 y de las nuevas librerías de javascript lograrán hacerlo totalmente prescindible. Pero ese totalmente no es hoy, desgraciadamente, una realidad. Hay cosas para las que necesitamos el flash. Y si los móviles prescinden de él, prescinden de acceder a esos recursos sin alternativa.
Espero que el cambio de política de Adobe constribuya a terminar con esa imprescindibilidad residual que le queda a Flash. Mientras, ajo y agua…

ediele

lo que iba a decir ya lo han comentado gorki y ursb con más tino que yo: que apple se reoucpe de que un software sea propietario me parece un amor excesivo. será que la mordida de la manzana nubla a veces el buen juicio?

Ursb

Por cierto. Link a una vieja noticia que obivamente Enrique optó por NO comentar, pese a sus defensas al modelo de la Wikipedia y de la red lib
http://www.softwarelibre.org.pe/modules.php?name=News&file=article&sid=2305
Por supuesto, no tuvo problema en alabar en cambio, el modelo de Apple
https://www.enriquedans.com/2011/01/la-experiencia-de-las-tiendas-de-aplicaciones.html
https://www.enriquedans.com/2010/04/la-importancia-de-los-programadores-en-las-estrategias-de-plataforma.html

Adobe anunció en 2017 que el plugin dejaría oficialmente de ser compatible a partir del 31 de diciembre de 2020. Incluso, menos de dos semanas después, el 12 de enero de 2021, bloquearon forzosamente la ejecución de la mayor cantidad posible de contenido Flash. El símbolo que se muestra a la derecha de este párrafo se mostraba en lugar del contenido esperado, y esto se observó en muchos lugares, desde aeropuertos hasta cajas de supermercados. Flash se siguió utilizando en todo el mundo hasta el final.

Flash en su forma original sigue vivo a través de versiones anteriores instaladas en navegadores que no eliminaron el complemento, y aún es posible volver a habilitar el soporte de Flash a través de complementos u otros medios, pero con Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari de Apple e Internet Explorer/Microsoft Edge eliminando el complemento, más del 99% del mercado de navegadores perdió el acceso fácil a Flash.

Con Flash manteniendo su popularidad, la gente quería mantenerlo en el futuro. De ahí surgió el proyecto Ruffle, un emulador capaz de reproducir contenido Flash en navegadores HTML5 con las ventajas que esto conlleva, tanto en ordenadores como en dispositivos móviles.

Aunque incompleto al momento de escribir este libro, ha reimplementado Flash lo suficiente como para que Newgrounds haya organizado dos game jams "Flash Forward" independientes, cada una con una selección de juegos y animaciones Flash completamente nuevos, y el Internet Archive utiliza Ruffle como método predilecto para emular juegos y animaciones Flash en la web.

El destino de Flash tras su fin es bastante simple: tras el kill switch, a menos que se tenga una versión modificada o antigua, seguirá siendo inutilizable. Una empresa llamada Harman se ha hecho cargo del soporte a nivel empresarial, ya que muchas empresas aún usan Flash en su software, y la empresa china Zhongcheng mantiene el reproductor completo para China y lo seguirá haciendo en el futuro próximo. Fuera de estos casos de uso, Flash está, para el mercado de consumo, prácticamente muerto en su forma original.

No es que la gente ya no use Flash ni sus derivados. Fíjense en estos desarrolladores y ausuarios que lo usan incluso ahora.

otherpbskidsfanon

hmm, pues nose, pero sería si pudiera que tenga más detalles como el logo de flash 8
ah, y pusiste que el año 2011 fue el peak de flash?

leonremingcolt

Bueno hay gente que lo usa por nostalgia
otra gente porque le parece divertido usarlo aunque sea tecnologia obsoleta segun los medios
Como los eventos de Flash Forward que se conlleva en Newgrounds

Dantey

Flash aunque era inseguro a los desarolladores de los juegos y animaciones web de Flash no les importaba importante que hicieron juegos y animaciones y todo eso

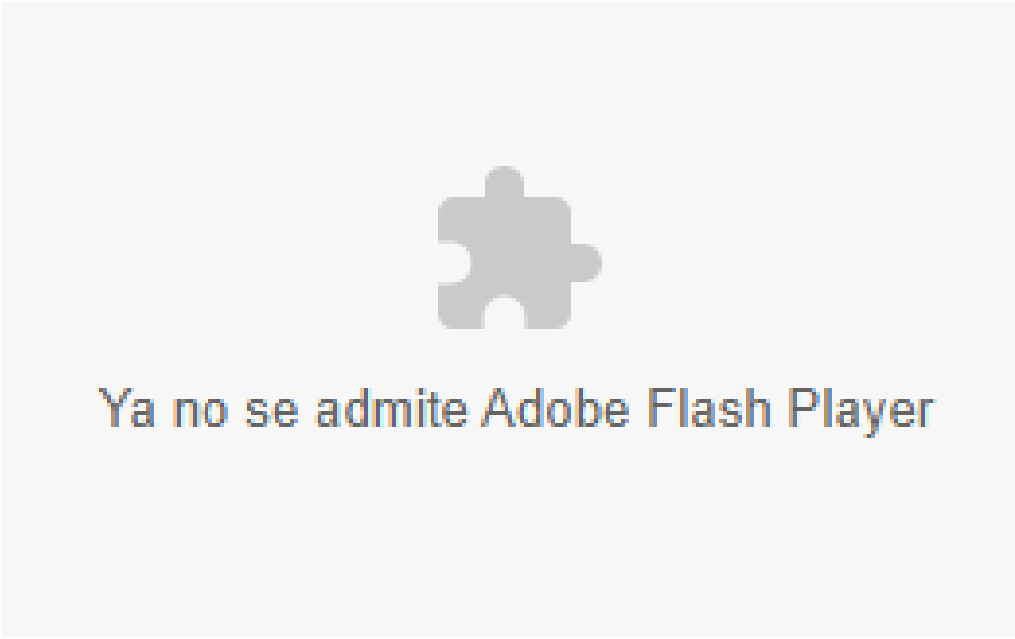
SumonaFlorence

En pocas palabras, supongo, Flash tenía una seguridad pésima y a menudo era vulnerado, HTML5 lo superó... es triste que muchos medios como los minijuegos online se hayan quedado atrás para morir.
Otra razón es que el código era terriblemente ineficiente y había maneras mucho mejores de hacer lo que Flash hacía con HTML5 y otras cosas.
Casi se podría decir que Flash fue el prototipo de medios públicos de mayor duración del mundo.

bayoulisa

Espera, Flash murió, no me extraña que ya no pueda hacer mis impuestos en formularios rellenables… Pensé que mi computadora tenía un virus… ¡caray!, ¡soy tan analfabeta en computación! Necesito tomar un curso básico de computación, quizás hasta uno de nivel 100… como ahora mismo, cada vez que abro una página web a través de Safari o Brave, se abreviada toda la página y tengo que entrar manualmente y hacer clic en ocultar lector… es totalmente molesto.

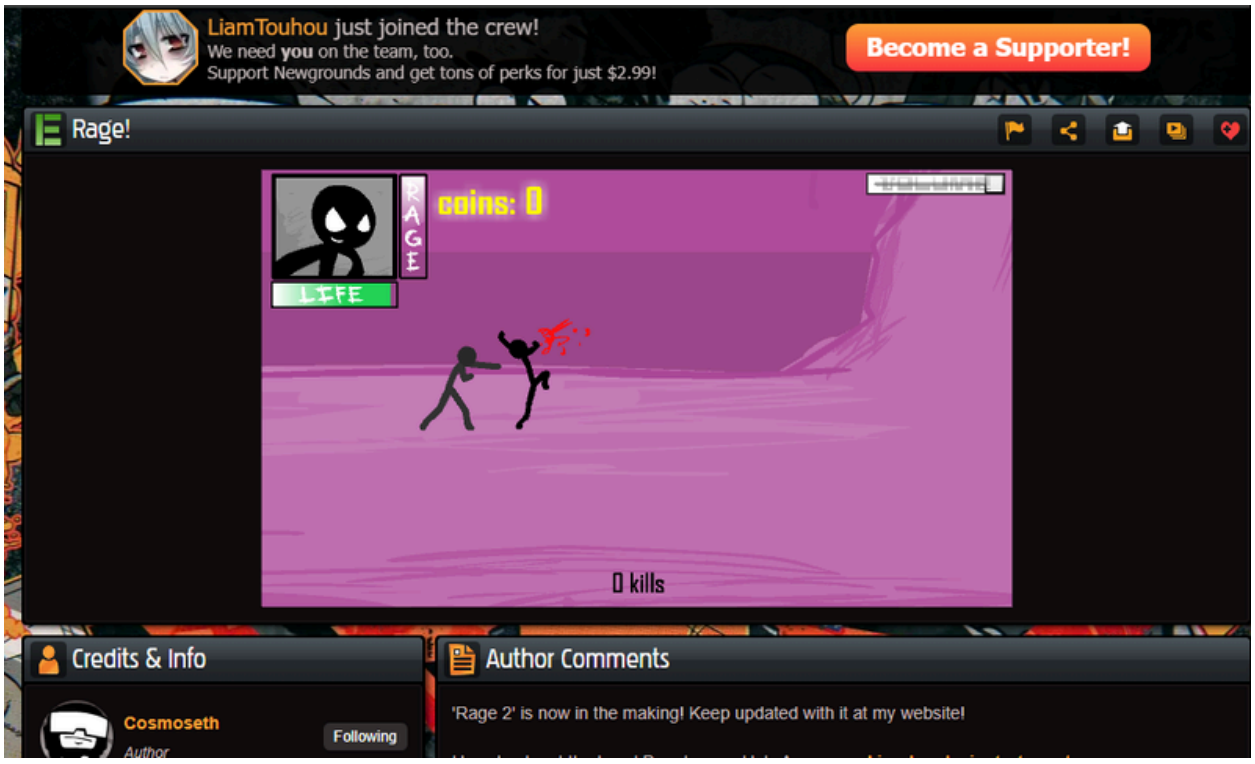
el mensaje del bloqueo de flash player
en navegadores web



Este mensaje salio tras del fin del soporte de Adobe Flash Player salio eso en diferentes Navegadores Web Hasta salio esto en sitios Web de juegos y animaciones Web Flash sera recordado esto para siempre este mensaje.

esto salio estos años en todos los Navegadores Web pero se puede ejecutar con Flash Player con extension de chrome y en firefox o cualquier naveador web puedo usarlo o otra extension es Ruffle Emulator se puede ejectura y eso funcionara gracias a estos emuladores.

esto funciono usando la extension de Flash Player para Web o usando la extension el emulador Llamado Ruffle emulator y esto Funciono.



Hasta se puede ejecutar Ruffle Emulator en paginas web antiguas de flash y todo.

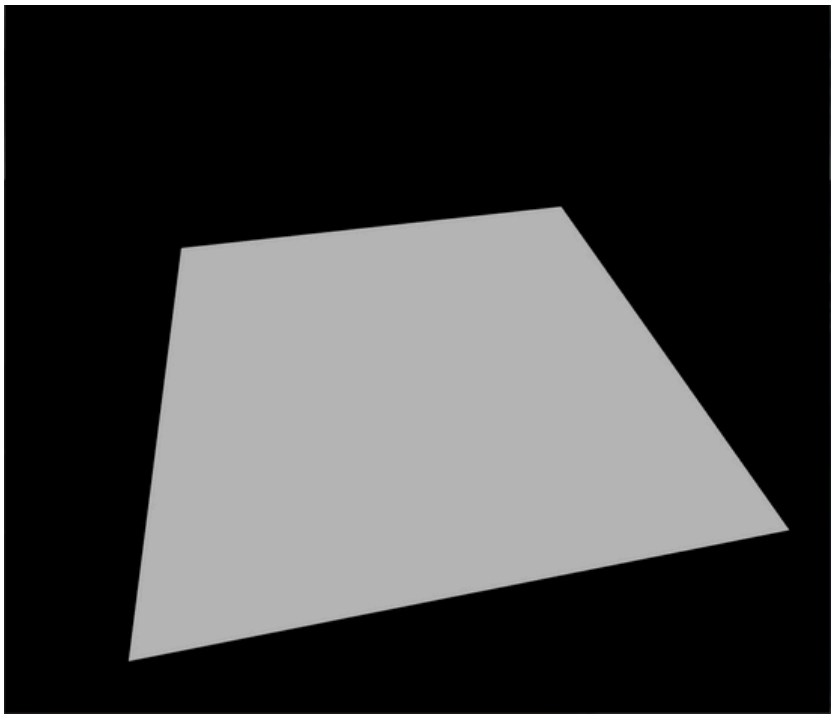
El reinado de HTML5

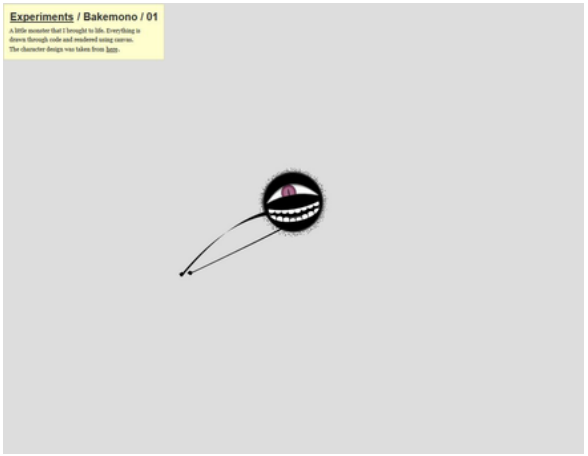
Con el estándar HTML5 codificado y aceptado por todos los navegadores a finales de 2015, muchos sitios web adoptaron la tecnología para sus elementos interactivos. Al ser nativos del navegador web, se eliminan las descargas adicionales, se aumenta la seguridad en general y se ofrece compatibilidad con teléfonos móviles y tabletas, que dominan el mercado del uso ocasional de internet. Casi todos los sitios web con mucha actividad en el mundo utilizan la tecnología HTML5, lo que la convierte en la ganadora de facto en la guerra de los plugins para navegadores. Web

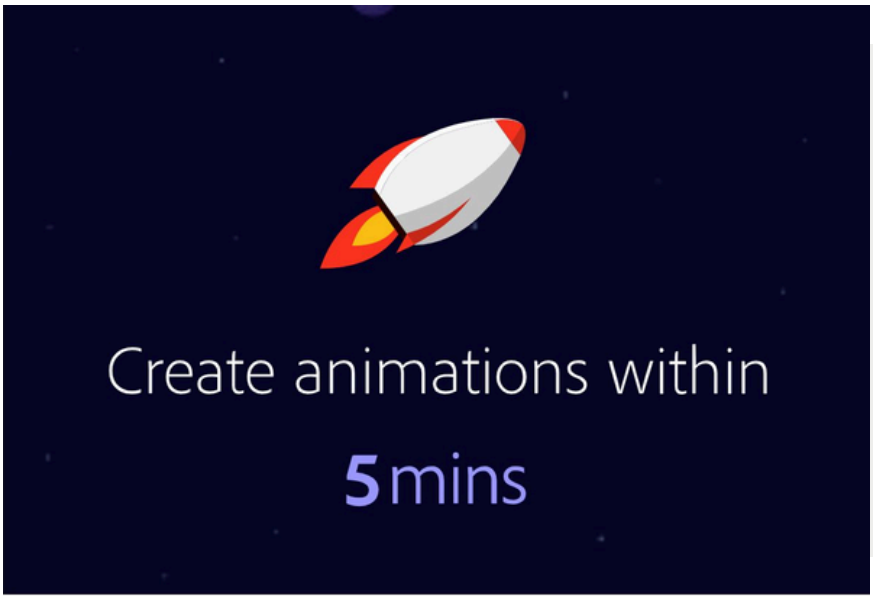
Junto con este dominio del mercado de navegadores, viene el dominio de los juegos de navegador: hoy en día, es muy raro que se publique un juego que no sea HTML5. Dado que HTML5 admite elementos táctiles, los juegos y elementos interactivos se pueden convertir para que sean compatibles con teléfonos y tabletas sin mayores problemas. Los juegos que antes usaban otros plugins basados en navegador se han esforzado por dar el salto, ya sea mediante ports, motores compatibles con la tecnología como Unity o incluso iniciativas como Ruffle, que intenta emular juegos Flash mediante una capa NTMM15.

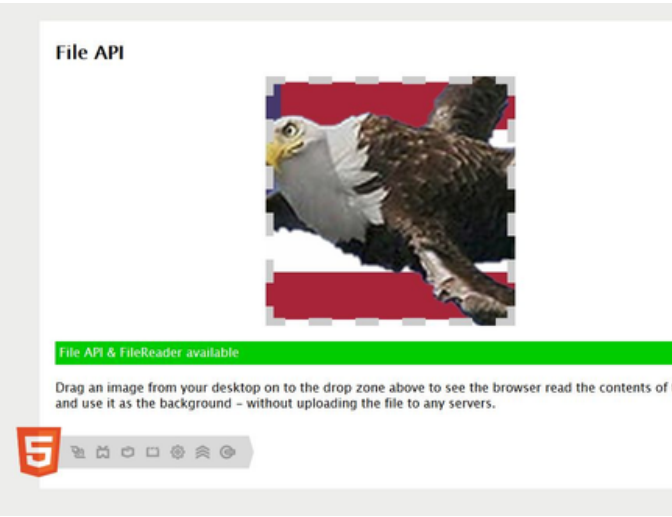
Si bien los juegos HTML5 no gozan de la popularidad de los juegos Flash en su apogeo, aún existen muchos grandes éxitos y sorpresas provenientes de ese rincón de internet que se vuelven virales de vez en cuando, principalmente gracias a su alta accesibilidad y a la existencia de herramientas como las redes sociales para facilitar su difusión. Dado que este es un libro sobre juegos web, sería apropiado mostrar aquí algunos de los juegos HTML5 más populares del mundo para su consulta.

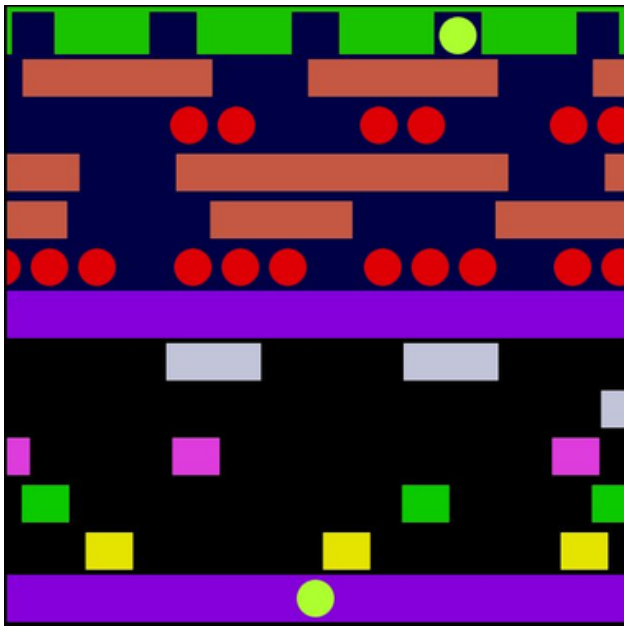
Sin embargo, considerando que la historia de HTML5 no ha terminado y probablemente no lo hará hasta dentro de un tiempo tras la publicación de este libro, es posible que nunca esté del todo completa. Tampoco muestra la variedad de contenido web interactivo disponible a través de HTML5: desde sitios web hasta juguetes sencillos, pasando por juegos completos y todo lo demás, existe en internet gracias a esta tecnología hoy en día, como lo fue en la era de Flash y shockwave y unity web player y java y otros plugins.

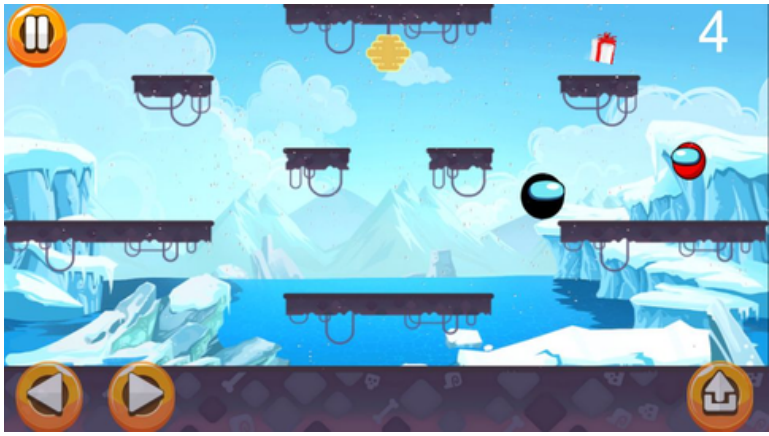



Experiments / Bakemono / 01

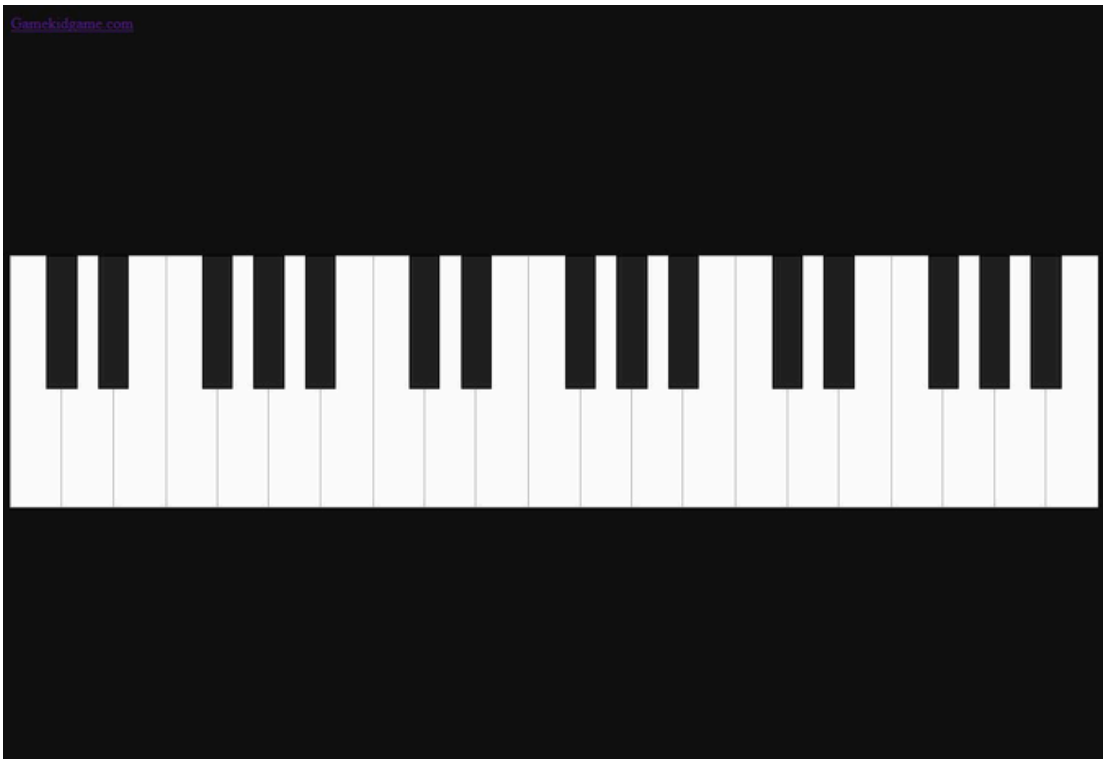

Create animations within
5 mins


File API
File API & FileReader available
Drag an image from your desktop on to the drop zone above to see the browser read the contents of
and use it as the background – without uploading the file to any servers.



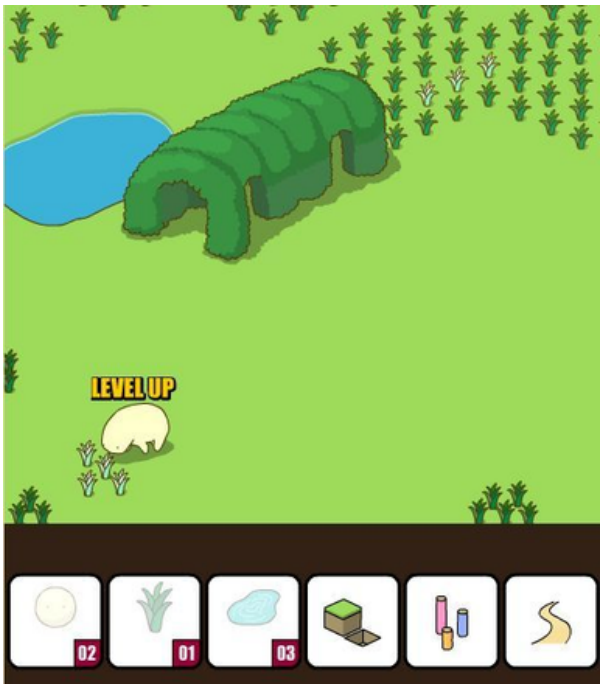

4

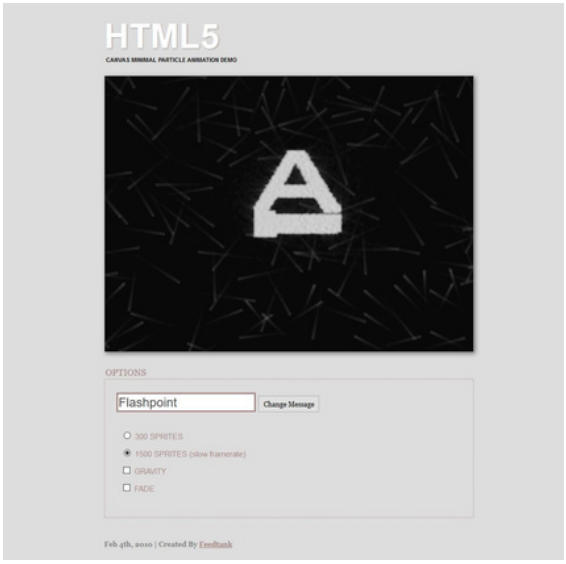
x1
x1
PLAYER 1: WASD/SPACE/V PLAYER 2: ARROW KEYS/ALT/CTRL - RESTART=ESC

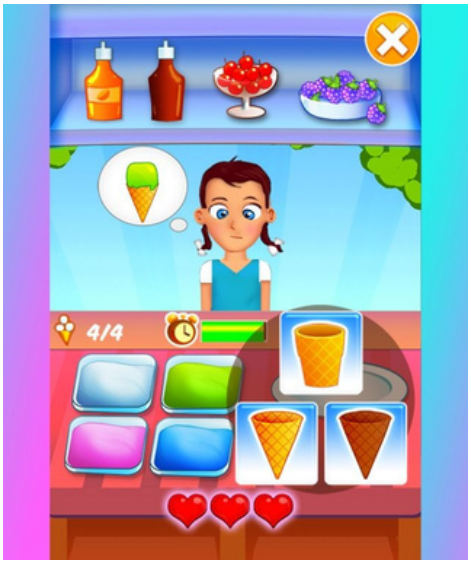

Gamekidgame.com

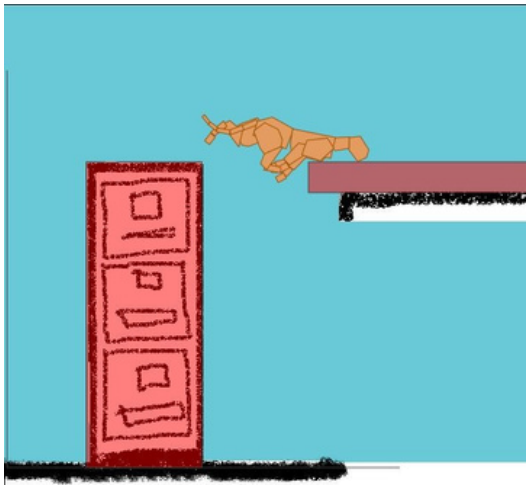
LAP:1/4
POS:4/4

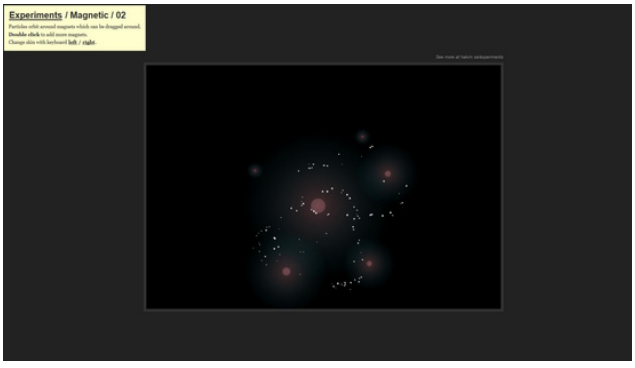
WELCOME

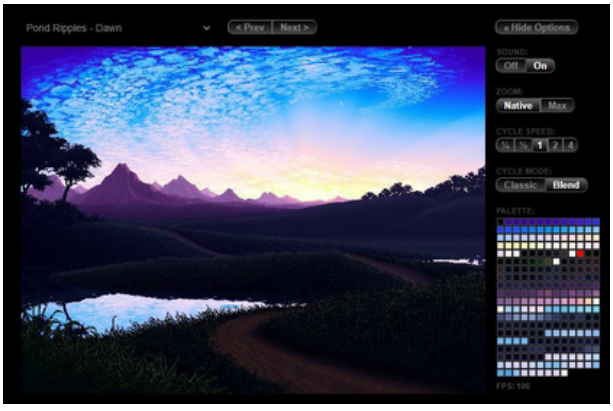

LEVEL UP
02
01
03

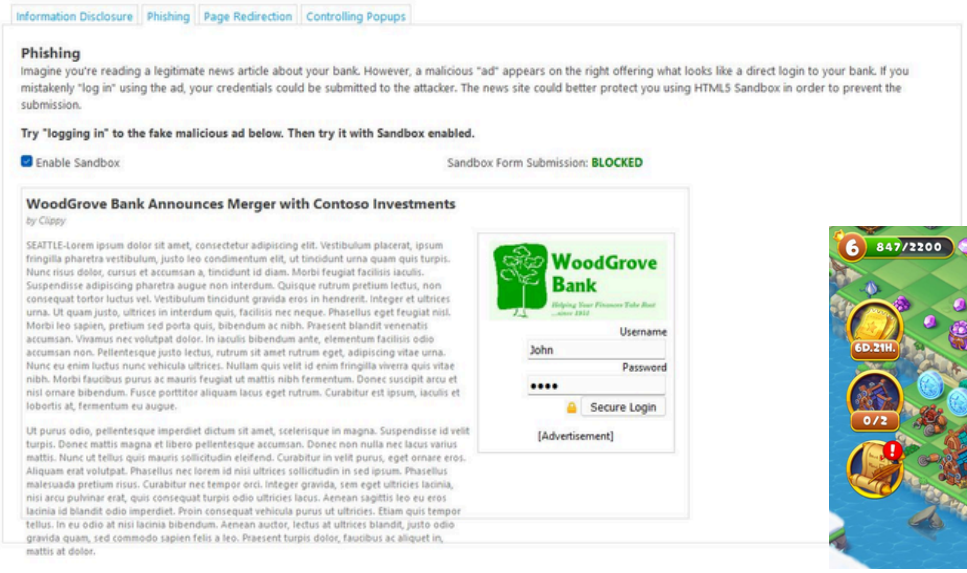

HTML5
CANVAS MINIMAL PARTICLE ANIMATION DEMO
OPTIONS
Flashpoint
Change Message
300 SPRITES
1500 SPRITES (slow framerate)
GRAVITY
FADE
Feb 4th, 2010 | Created By Feedback


4/4

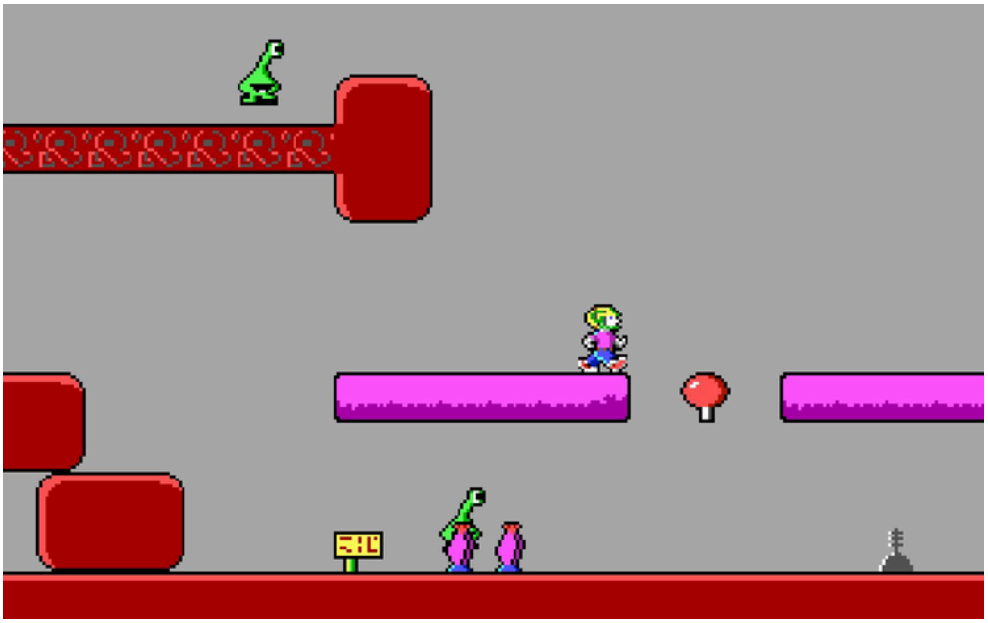


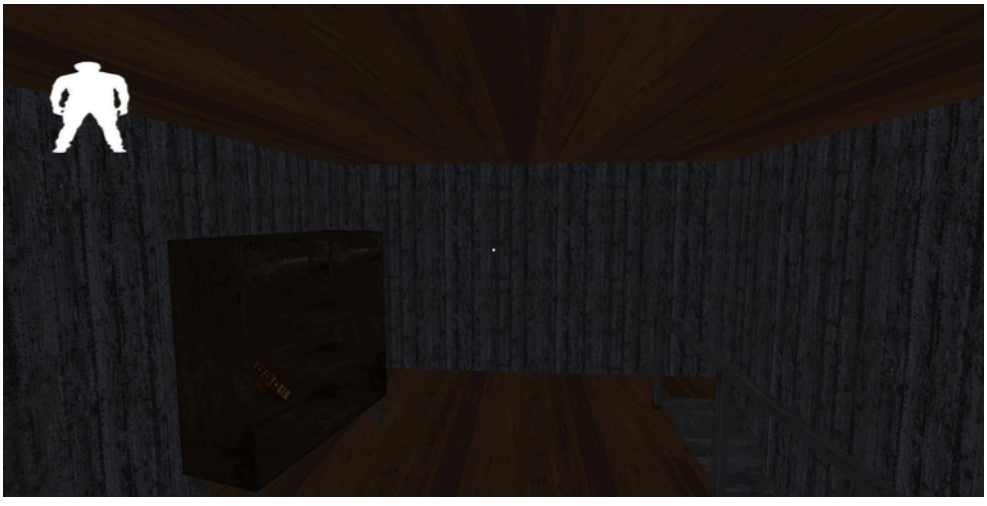

Experiments / Magnetic / 02

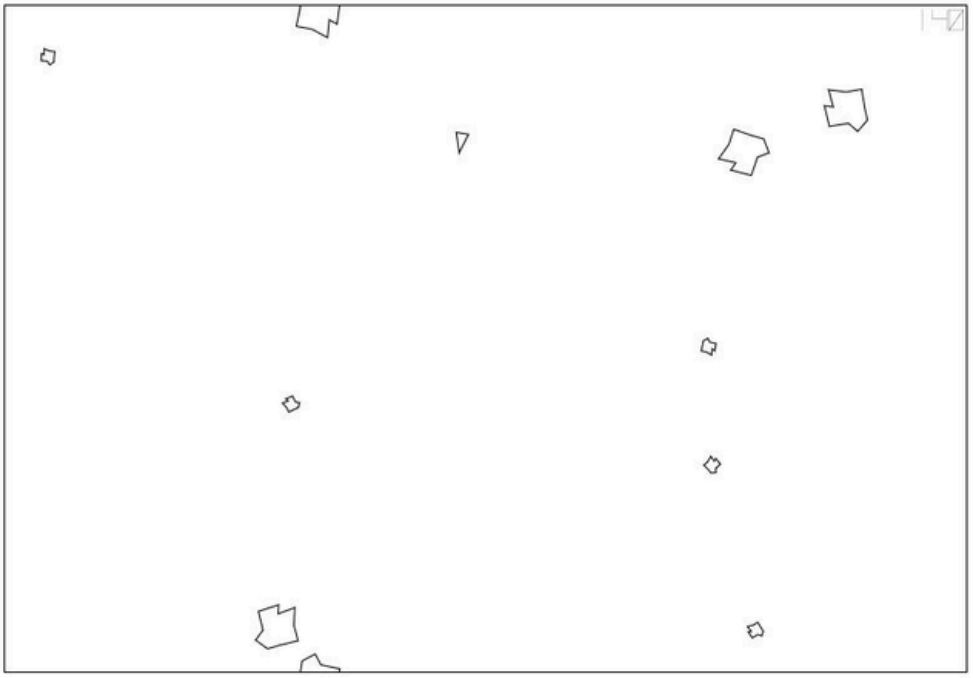

Pond Ripples - Dawn
« Prev
Next »
« Hide Options
SOUND:
Off
On
ZOOM:
Native
Max
CYCLE SPEED:
CYCLE MODE:
Classic
Blend
PALETTE:


Information Disclosure
Phishing
Page Redirection
Controlling Popups
Phishing
Imagine you're reading a legitimate news article about your bank. However, a malicious "ad" appears on the right offering what looks like a direct login to your bank. If you mistakenly "log in" using the ad, your credentials could be submitted to the attacker. The news site could better protect you using HTML5 Sandbox in order to prevent the submission.
Try "logging in" to the fake malicious ad below. Then try it with Sandbox enabled.
Enable Sandbox
Sandbox Form Submission: BLOCKED
WoodGrove Bank Announces Merger with Contoso Investments
by Clippy
SEATTLE-Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vestibulum placerat, ipsum fringilla pharetra vestibulum, justo leo condimentum elit, ut tincidunt urna quam quis turpis. Nunc risus dolor, cursus et accumsan a, tincidunt id diam. Morbi feugiat facilisis iaculis. Suspendisse adipiscing pharetra augue non interdum. Quisque rutrum pretium lectus, non consequat tortor luctus vel. Vestibulum tincidunt gravida eros in hendrerit. Integer et ultrices urna. Ut quam justo, ultrices in interdum quis, facilisis nec neque. Phasellus eget feugiat nisl. Morbi leo sapien, pretium sed porta quis, bibendum ac nibh. Praesent blandit venenatis accumsan. Vivamus nec volutpat dolor. In iaculis bibendum ante, elementum facilisis odio accumsan non. Pellentesque justo lectus, rutrum sit amet rutrum eget, adipiscing vitae urna. Nunc eu enim luctus nunc vehicula ultrices. Nullam quis velit id enim fringilla viverra quis vitae nibh. Morbi faucibus purus ac mauris feugiat ut mattis nibh fermentum. Donec suscipit arcu et nisl ornare bibendum. Fusce porttitor aliquam lacus eget rutrum. Curabitur est ipsum, iaculis et lobortis at, fermentum eu augue.
Ut purus odio, pellentesque imperdiet dictum sit amet, scelerisque in magna. Suspendisse id velit turpis. Donec mattis magna et libero pellentesque accumsan. Donec non nulla nec lacus varius mattis. Nunc ut tellus quis mauris sollicitudin eleifend. Curabitur in velit purus, eget ornare eros. Aliquam erat volutpat. Phasellus nec lorem id nisi ultrices sollicitudin in sed ipsum. Phasellus malesuada pretium risus. Curabitur nec tempor orci. Integer gravida, sem eget ultricies lacinia, nisi arcu pulvinar erat, quis consequat turpis odio ultricies lacus. Aenean sagittis leo eu eros lacinia id blandit odio imperdiet. Proin consequat vehicula purus ut ultricies. Etiam quis tempor tellus. In eu odio at nisi lacinia bibendum. Aenean auctor, lectus at ultrices blandit, justo odio gravida quam, sed commodo sapien felis a leo. Praesent turpis dolor, faucibus ac aliquet in, mattis at dolor.
WoodGrove Bank
Username
John
Password
Secure Login
[Advertisement]

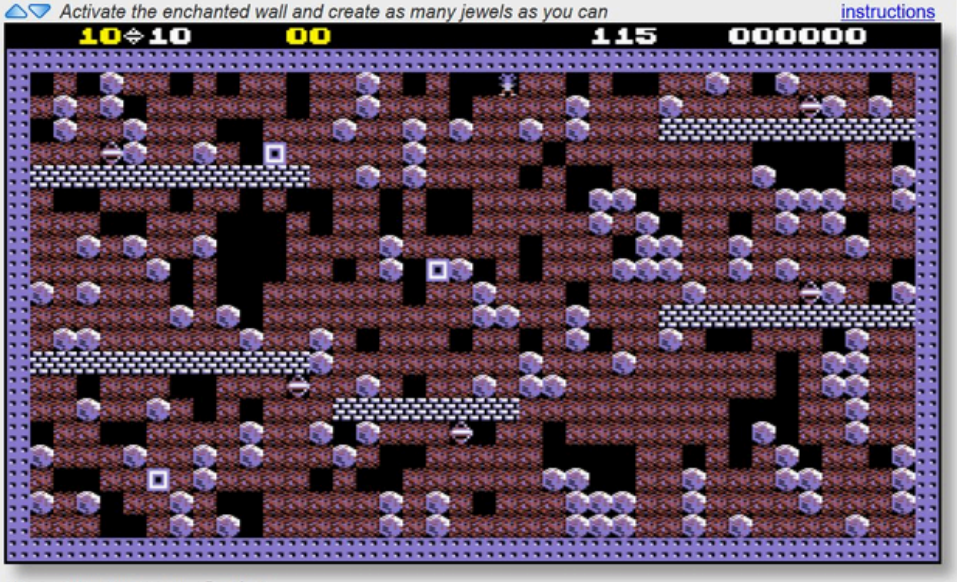
847/2200
54641
101/83
18450
40
3/3
6D.21H.
0/2



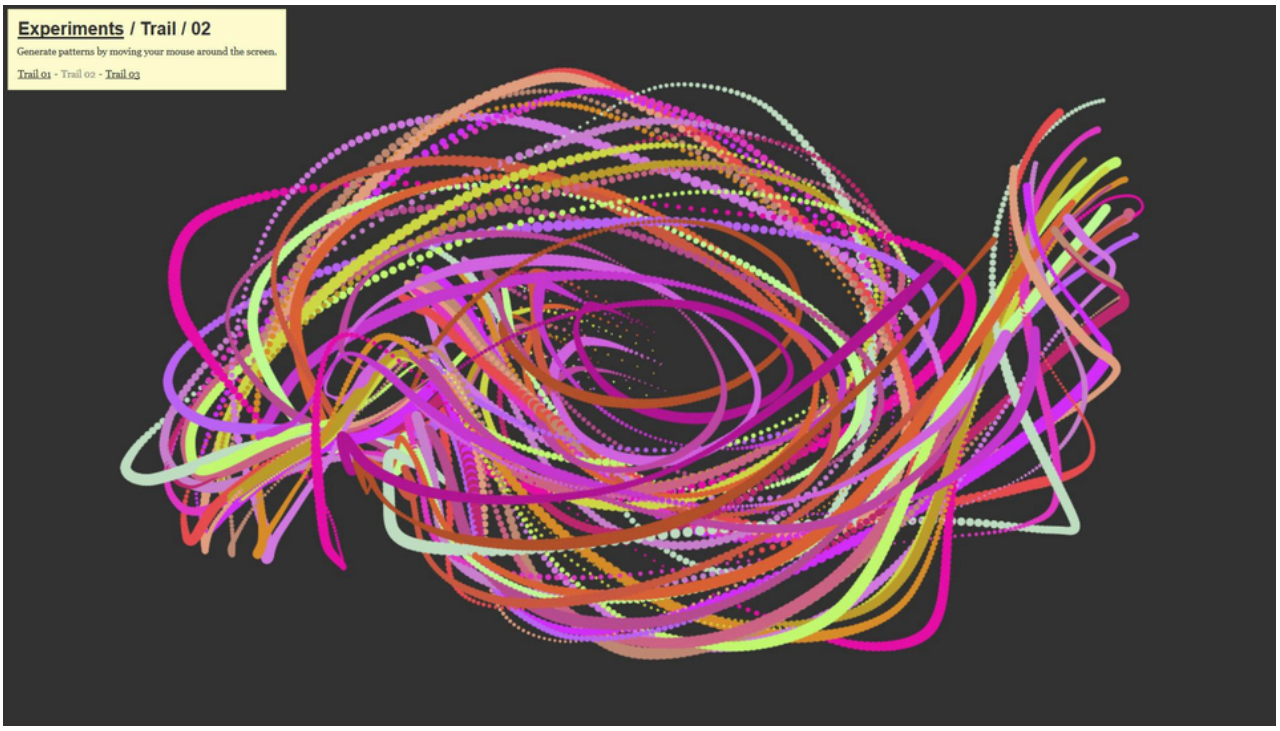


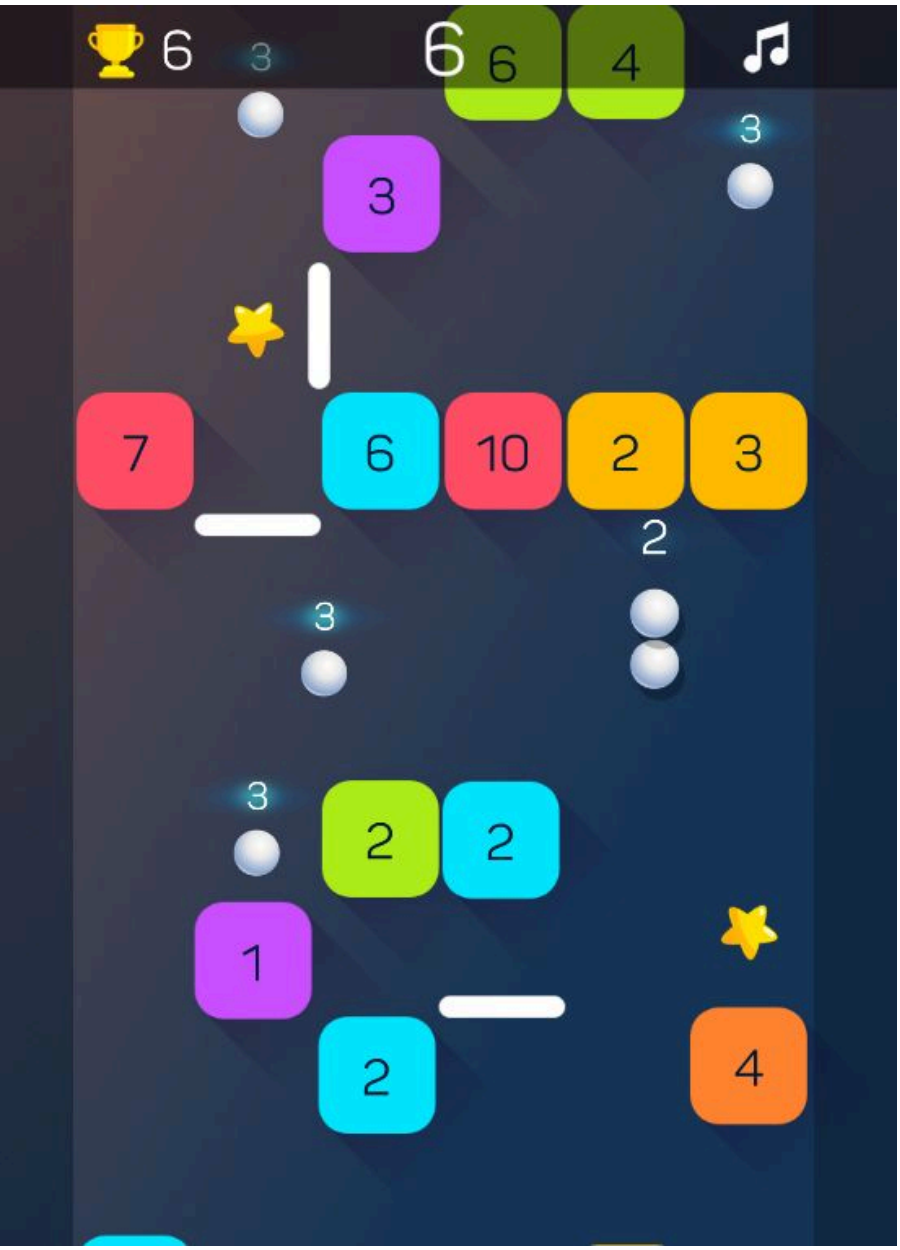


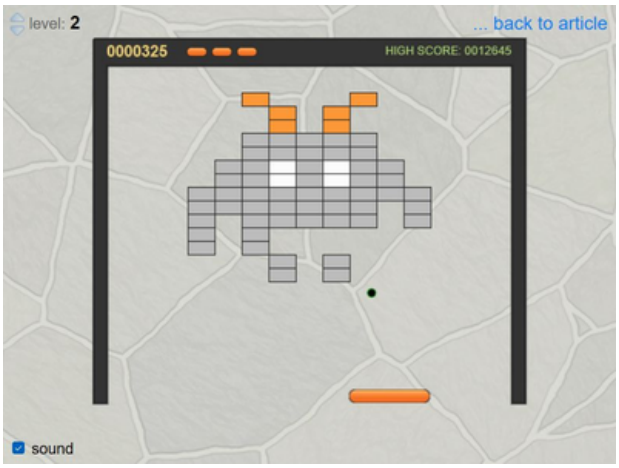
Activate the enchanted wall and create as many jewels as you can instructions

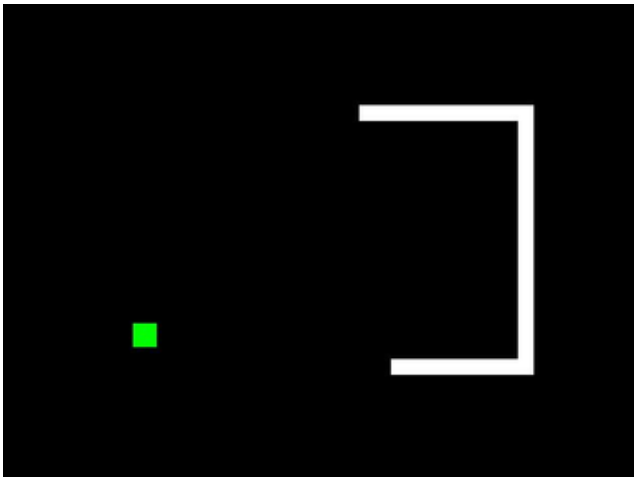


Use the **arrow** keys to control Rockford.

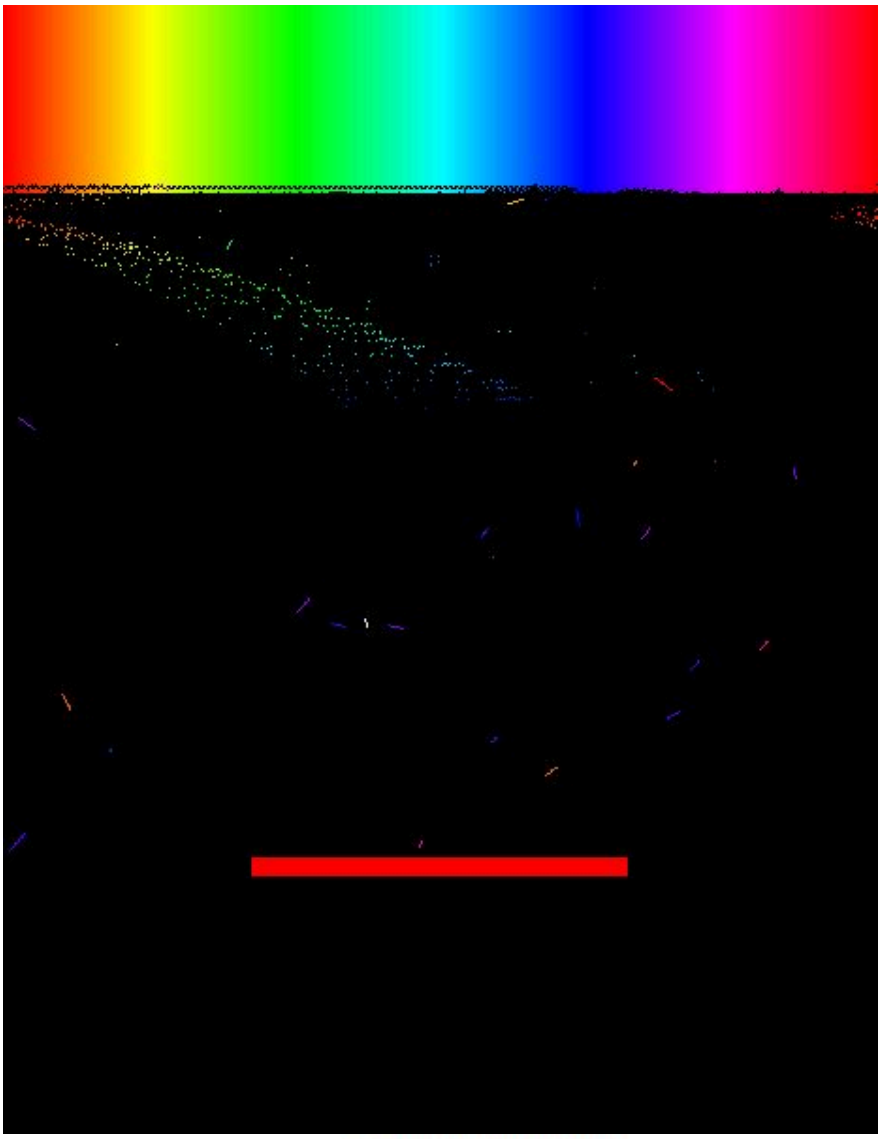

Experiments / Trail / 02
Generate patterns by moving your mouse around the screen.
Trail 01 - Trail 02 - Trail 03


6
3
6
6
4
3
3
7
6
10
2
3
2
3
3
2
2
1
2
4


level: 2
... back to article
0000325
HIGH SCORE: 0012645
sound

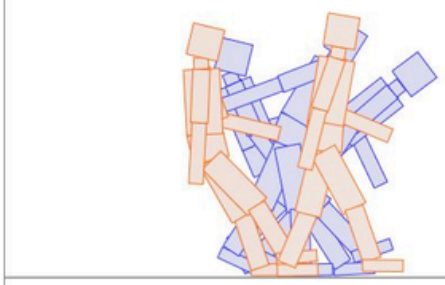


ShiVa Engine HTML5
toJS()
Trails



Genetic Algorithm Walkers

"As seen on a negative comment on Reddit"



Current Generation (50)

Name	Score
Xisihi Meeefi	107.31
Riwihi Meeeei	107.06
Uesohi Mefeea	106.88
Gusihi Teeeee	1.80
Xisilo Jaeefi	103.91
Oesime Zosufo	1.79
Riweji Meeeea	105.99
Risihi Meeeei	105.92
Xisihi Moeefo	107.07
Gisihi Meeeei	103.94
Wesiho Meeefi	106.10
Ripihi Meeeei	106.29
Xisihi Meeefi	107.44
Xasohu Racaye	1.88
Qeouxa Ooeuia	1.84
Eejuga Wuhuwe	3.85
Keioie Todoke	2.90
Hamida Limuoi	2.89
Qamolu Hasixi	1.97
Uapufa Eesido	205.02

Record History

Gen	Name	Score
0	Gunoni Kepii	102.55
1	Cucazi Kuuiio	103.46
2	Gudoni Muuiio	104.25
3	Sukeno Iupuii	205.43
7	Eawuje Eepeeo	208.12
9	Eataha Hepeeo	208.86
12	Eawaha Hepeeo	208.89
13	Iawihi Hekeei	209.44
42	Gutile Mieefi	209.45
45	Gesile Meeeeu	209.81

Controls

Gene mutation probability: 10%
Gene mutation amount: 50%
Champions to copy:
Motor noise: 5%
Round length: Regular
Animation quality: 60 fps
Simulation speed: 60

Lower the animation quality and simulation speed to save some CPU.

Zero frames per second and high simulation speed will give you the fastest results, but processor usage will go up as well.

About

What the hell is this?

This observational pastime hopes to evolve walking creatures through genetic algorithms.

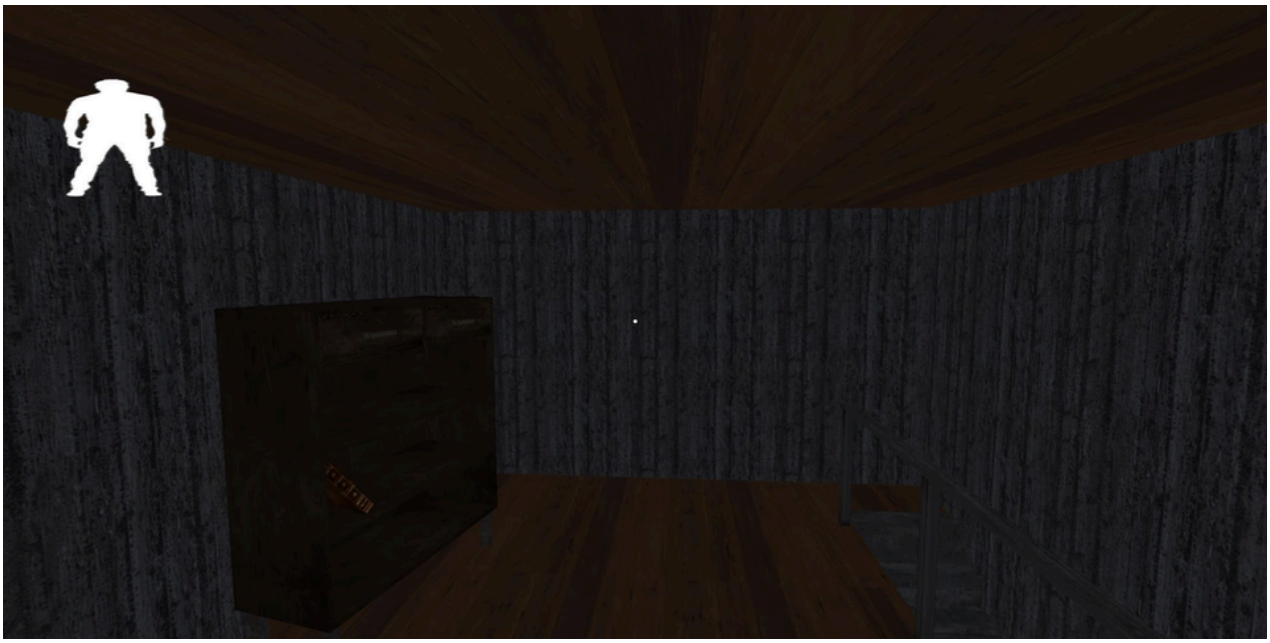
Who comes up with these names?

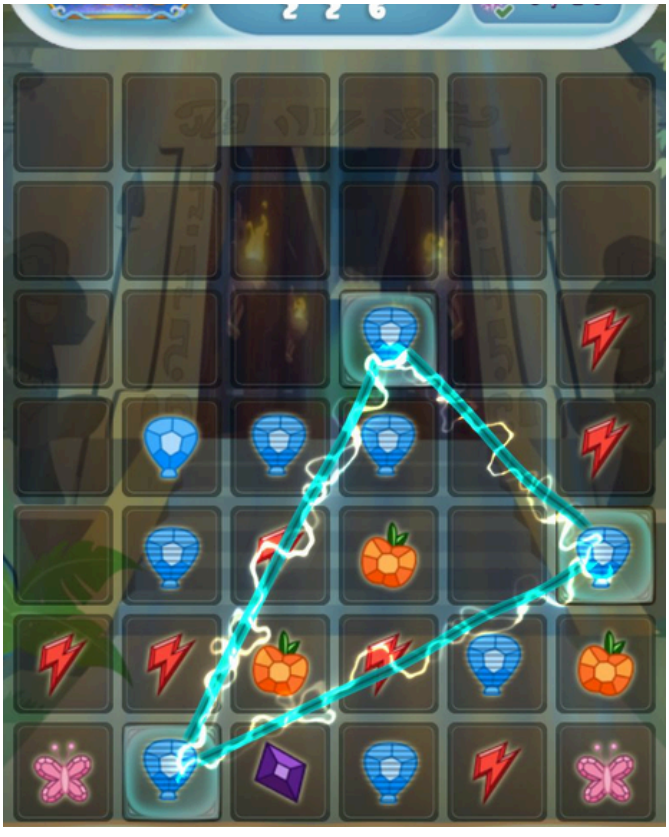
The names are generated based on each creature's genome. Since the genetic algorithm tends to produce creatures with similar genes, two creatures with similar names will have similar traits.

Sometimes two creatures can have the same name by coincidence, as there are nearly infinite genome possibilities and limited numbers of letters in each name. Much like two people in real life with the same name, that doesn't mean they will behave the same.

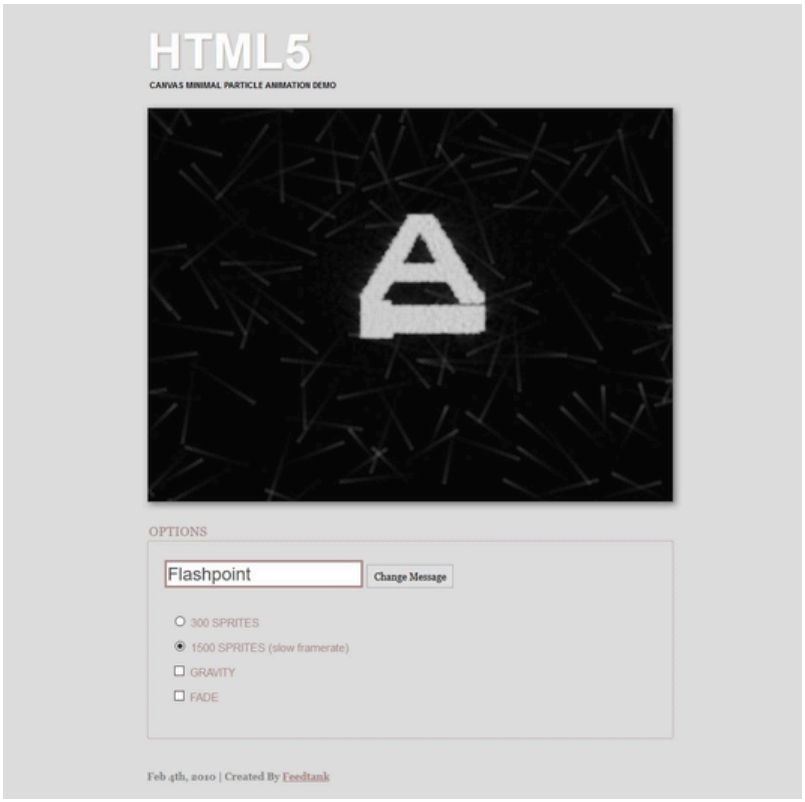
Apologies in advance for any dirty words spelled by accident. Bad genome. :)

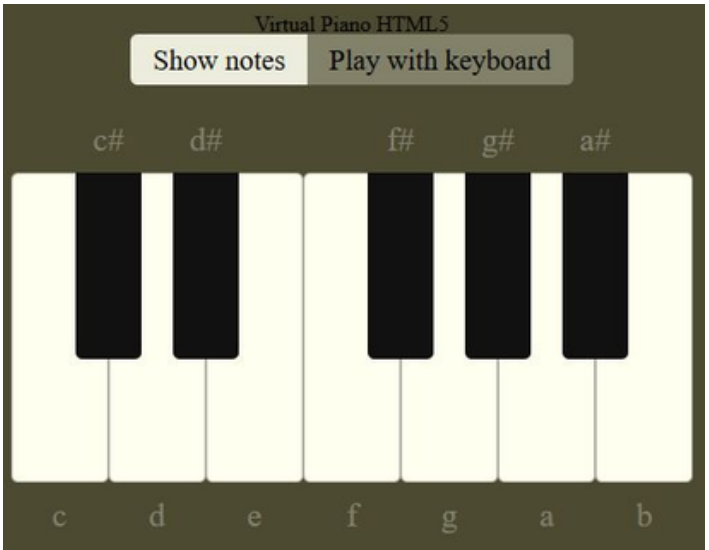
Fishbowl
HTML5 Graphics Benchmark
60
fps
5 Fish
Fish
5
Layers
Water
Frame
Mask
Back
Fish
Front
Shine
Shadow
Audio
Logo
FPS
Needle

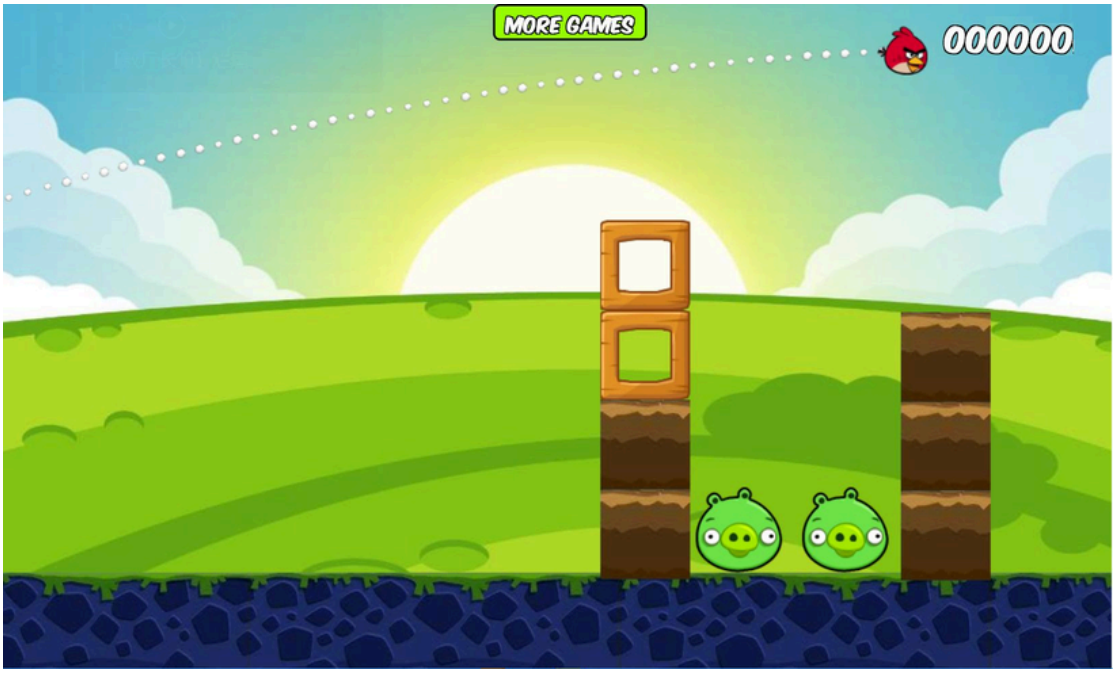


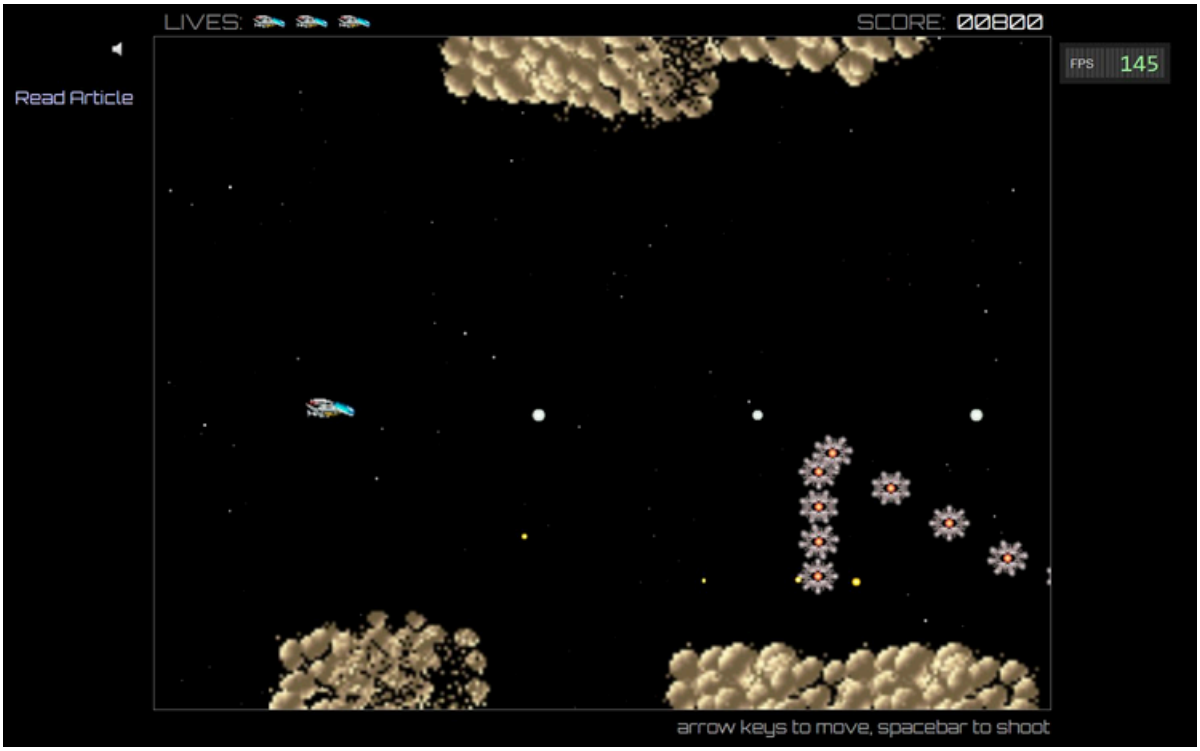


LIFE
012


HTML5
CANVAS MINIMAL PARTICLE ANIMATION DEMO
OPTIONS
Flashpoint
Change Message
300 SPRITES
1500 SPRITES (slow framerate)
GRAVITY
FADE
Feb 4th, 2010 | Created By Feedtank

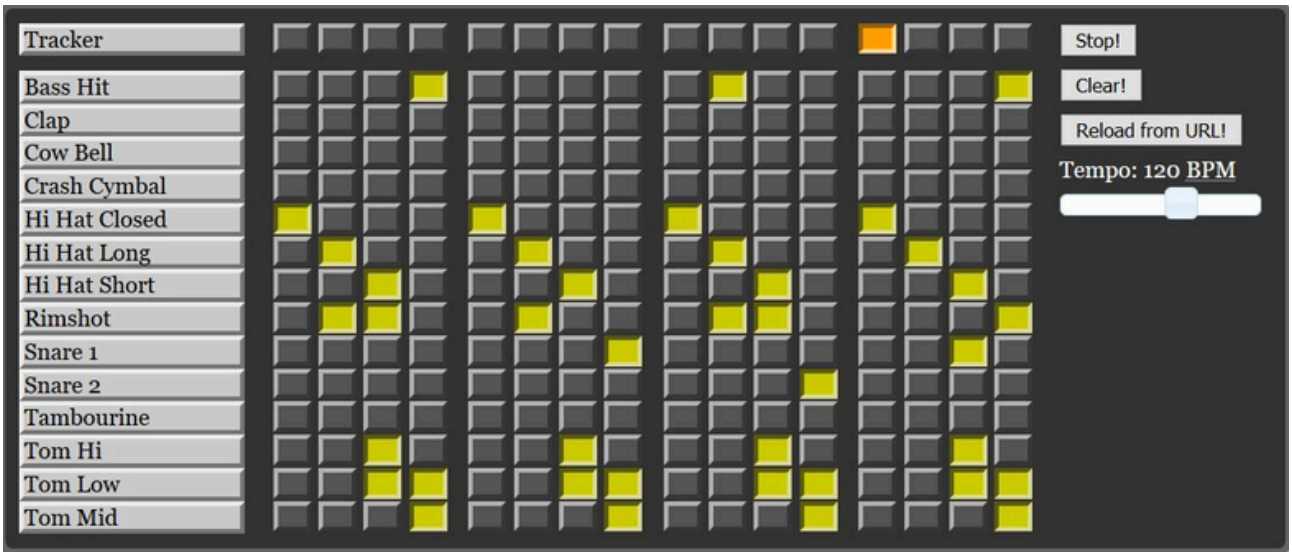

Virtual Piano HTML5
Show notes
Play with keyboard
c#
d#
f#
g#
a#
c
d
e
f
g
a
b

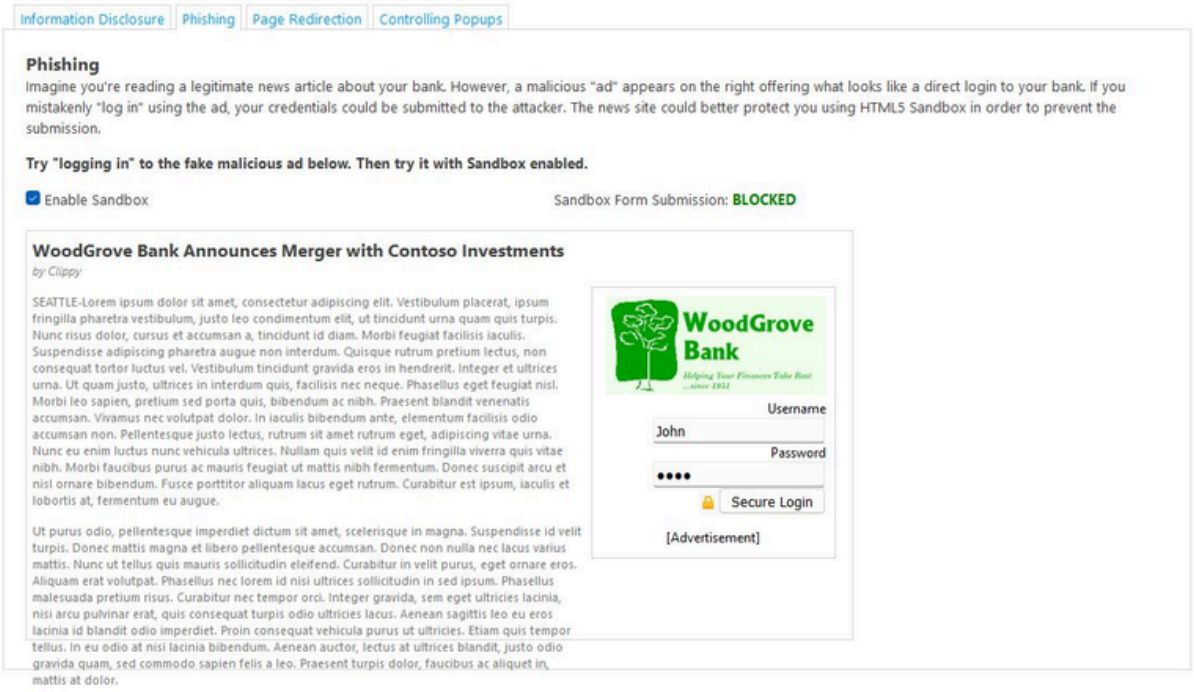




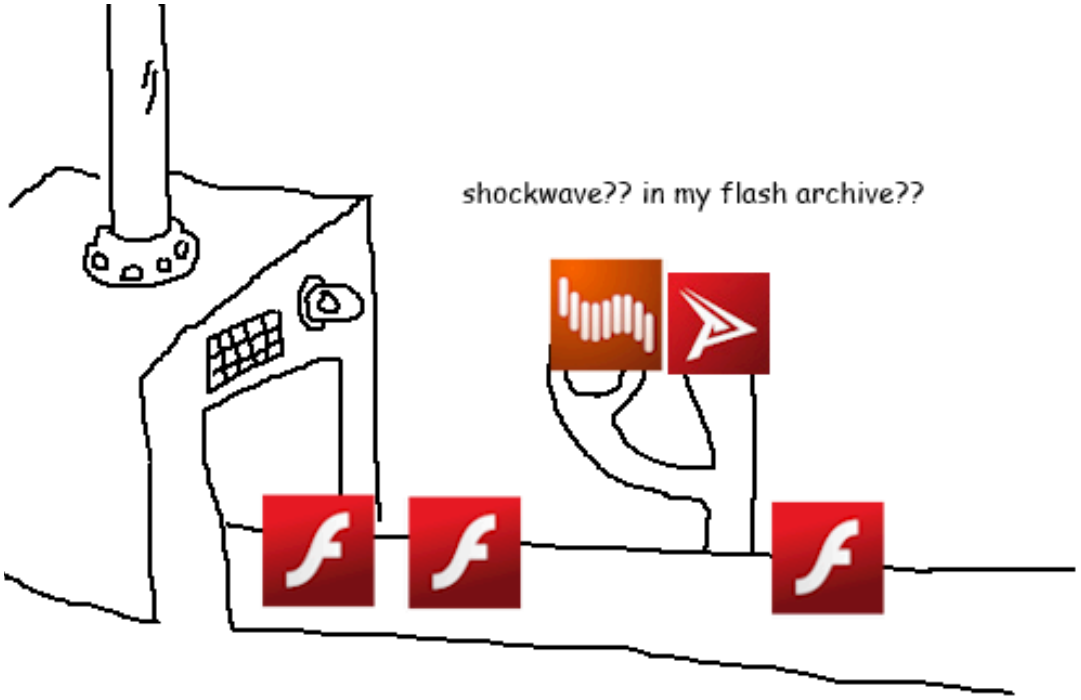
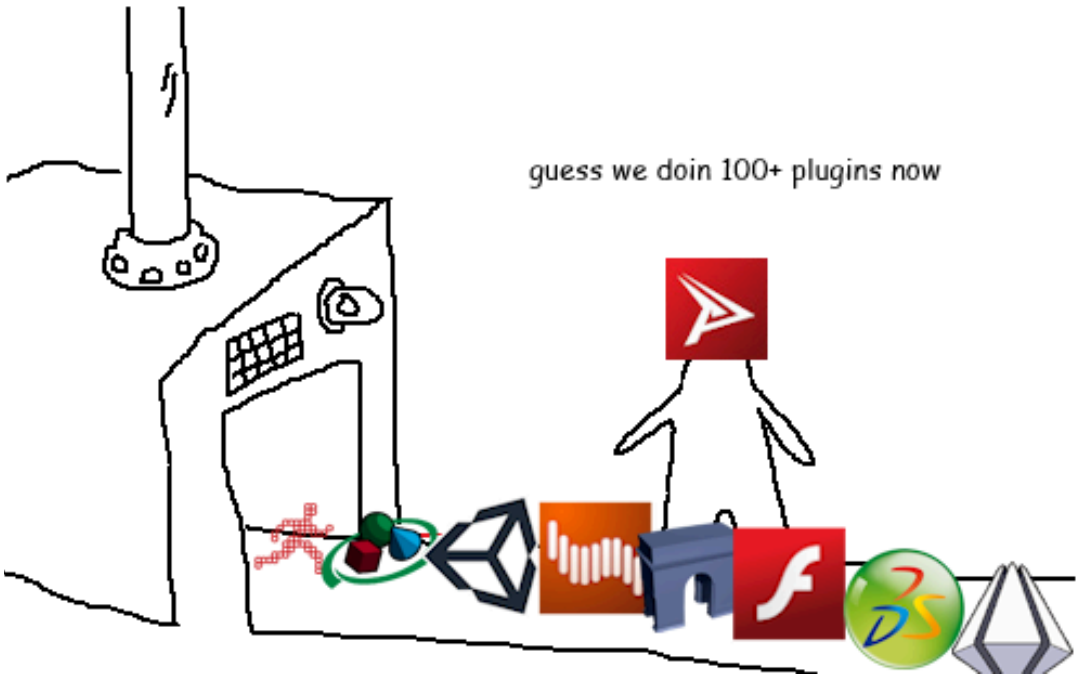
Frames passed in state (20FPS=1sec): 2478

Welcome, dude! Press a number to switch song


Tracker
Bass Hit
Clap
Cow Bell
Crash Cymbal
Hi Hat Closed
Hi Hat Long
Hi Hat Short
Rimshot
Snare 1
Snare 2
Tambourine
Tom Hi
Tom Low
Tom Mid
Stop!
Clear!
Reload from URL!
Tempo: 120 BPM


Information Disclosure
Phishing
Page Redirection
Controlling Popups
Phishing
Imagine you're reading a legitimate news article about your bank. However, a malicious "ad" appears on the right offering what looks like a direct login to your bank. If you mistakenly "log in" using the ad, your credentials could be submitted to the attacker. The news site could better protect you using HTML5 Sandbox in order to prevent the submission.
Try "logging in" to the fake malicious ad below. Then try it with Sandbox enabled.
Enable Sandbox
Sandbox Form Submission: BLOCKED
WoodGrove Bank Announces Merger with Contoso Investments
by Clippy
SEATTLE-Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vestibulum placerat, ipsum fringilla pharetra vestibulum, justo leo condimentum elit, ut tincidunt urna quam quis turpis. Nunc risus dolor, cursus et accumsan a, tincidunt id diam. Morbi feugiat facilisis iaculis. Suspendisse adipiscing pharetra augue non interdum. Quisque rutrum pretium lectus, non consequat tortor luctus vel. Vestibulum tincidunt gravida eros in hendrerit. Integer et ultrices urna. Ut quam justo, ultrices in interdum quis, facilisis nec neque. Phasellus eget feugiat nisl. Morbi leo sapien, pretium sed porta quis, bibendum ac nibh. Praesent blandit venenatis accumsan. Vivamus nec volutpat dolor. In iaculis bibendum ante, elementum facilisis odio accumsan non. Pellentesque justo lectus, rutrum sit amet rutrum eget, adipiscing vitae urna. Nunc eu enim luctus nunc vehicula ultrices. Nullam quis velit id enim fringilla viverra quis vitae nibh. Morbi faucibus purus ac mauris feugiat ut mattis nibh fermentum. Donec suscipit arcu et nisl ornare bibendum. Fusce porttitor aliquam lacus eget rutrum. Curabitur est ipsum, iaculis et lobortis at, fermentum eu augue.
Ut purus odio, pellentesque imperdiet dictum sit amet, scelerisque in magna. Suspendisse id velit turpis. Donec mattis magna et libero pellentesque accumsan. Donec non nulla nec lacus varius mattis. Nunc ut tellus quis mauris sollicitudin eleifend. Curabitur in velit purus, eget ornare eros. Aliquam erat volutpat. Phasellus nec lorem id nisi ultrices sollicitudin in sed ipsum. Phasellus malesuada pretium risus. Curabitur nec tempor orci. Integer gravida, sem eget ultricies lacinia, nisi arcu pulvinar erat, quis consequat turpis odio ultricies lacus. Aenean sagittis leo eu eros lacinia id blandit odio imperdiet. Proin consequat vehicula purus ut ultricies. Etiam quis tempor tellus. In eu odio at nisi lacinia bibendum. Aenean auctor, lectus at ultrices blandit, justo odio gravida quam, sed commodo sapien felis a leo. Praesent turpis dolor, faucibus ac aliquet in, mattis at dolor.
WoodGrove Bank
Helping Your Finances Take Root ...since 1911
Username
John
Password
Secure Login
[Advertisement]

MENU
SCORE
10
x10
x6
x6
JOHNNY
MEGATONE

Podemos conservar y preservar registros de los juegos, las animaciones y el enorme esfuerzo que se dedicó a crear contenido multimedia con su tecnología. En eso he estado trabajando todo este tiempo. Pero el microcosmos de intensa creatividad, software de fácil acceso, limitaciones notables pero no abrumadoras, compatibilidad casi universal en todo el espacio tecnológico de su época, adopción generalizada al fomentar el consumo y el intercambio gratuitos en una era donde "hacerse viral" realmente significaba algo, todo ello combinado para influir en toda la industria del entretenimiento con un golpe tras otro. Eso es algo que nunca podremos recrear, solo recordar con cariño. Todo impulsado por un grupo de chicos sentados en sus habitaciones viendo demasiado a Xiao Xiao. Flash no era solo una plataforma de juegos y animaciones masiva, es un pequeño ejemplo de nuestra industria: el talento, el empuje y la creatividad, y no podría estar más feliz de que haya sucedido. Nunca volverá a haber nada igual, y eso es lo más deprimente de su desaparición.

una historia a los juegos y animaciones web y los plugins antiguos su legado perdura siempre sera Preservado y conservado y esto nunca sera olvidado en la historia y cultura digital y interactividad y todo.